ИГРОМАНИЯ



ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ
№ 10(49) 2001

ПОБЕДА над болью

вскрытие MAX PAYNE

Emperor и Independence War 2

Корневой МИР

Когда встречаются Myth и StarCraft

На ВОЙНЕ как на ВОЙНЕ

Виртуальная армия Operation Flashpoint

Безопасный КОНТАКТ

Атака на компьютер через Интернет

16 в разработке

14 вердикт

СОЗДАЙ СВОЙ МИР!

Конструкторы виртуальных миров

ISSN 1560-2583
9 771560 258002

МАНИЯ

Приветствую! Полагаю, многие из вас обратили внимание, что **формат "Мании" увеличился**. Мы подросли на три сантиметра. На первый взгляд, это может показаться мелочью. Казалось бы, ну чего там, сантиметром больше, сантиметром меньше... Признаюсь, я сам поначалу придерживался такого же мнения. Иными словами, ничего против не имел (больше — не меньше, понятное дело), но и особых восторгов не испытывал. Однако в ходе подготовки номера обнаружилось, что вместимость страниц чудодейственным образом возросла на четверть. Статьи, раньше по определению занимавшие три страницы, стали прекрасно умещаться на двух с половиной, пятистраничные — укладываться в четыре, и так далее.

Среди прочего, именно благодаря этому в номер вместились интереснейшие материалы **"Электронный террор"** и **"Majestic: паранойя живет в Интернете"**, которые я искренне рекомендую вам посмотреть. Первая из названных статей посвящена Искусственному Разуму и окружающим его слухам и пересудам. Надеюсь, статья окончательно расставит все необходимые точки и запятые над буквами "и" и "i". Вторая рассказывает о необычнейшем онлайновом проекте Majestic. Как игра, Majestic для России не слишком актуален, однако более чем любопытен сам по себе. Возможно, это — новый жанр. Возможно, нет. Вам судить.

Продолжая тему увеличения формата журнала, отмечу, что мы планируем также и наращивание количества страниц. Однако не рискну пока точно прогнозировать, когда это состоится. Мы движемся по порядку: улучшение качества печати, формат, страничный объем и так далее. И, раз уж зашел разговор, рекомендую вам начать почаще заглядывать на наш сайт. Он, как вы знаете, находится по адресу **www.igromania.ru** и наконец-то начинает выходить из стадии закулисного программирования и подготовки. На сайте сейчас действует примерно четверть от того, что будет вскорости. Вскорости — это действительно скоро. Возможно, к моменту, когда номер поступит в продажу. Захаживайте, рекомендую. Уже — рекомендую.

О **нововведениях** в номере. Вообще говоря, те или иные улучшения и изменения происходят в каждой "Мании", однако далеко не все из них настолько значительны, чтобы говорить о них отдельно. Нынешние, в принципе, не то чтобы из ряда вон, но упоминания стоят. Во-первых, планируется пуск на воду рубрики, в которой будут отслеживаться наиболее ожидаемые компьютерно-игровые блокбастеры. Мы начали с Warcraft III, который, как вы видите, лег в основу обложки и дизайна компакт-диска, о продолжим... Продолжим тем, что со следующего номера рубрика уже будет с собственным дизайном, получит окончательное название и законченную форму. Пожелания приветствуются.

Во-вторых, компакт "Мании" открывается вступительным роликом, который совсем иного плана, нежели предыдущие. Если вам понравится, то мы продолжим в том же духе.

В-третьих, мы публикуем рассказ "Карнавальный мир". Специально ради него создана литературная рубрика **"Перекресток миров"**, которая не является постоянной и станет появляться в номере только тогда, когда будет нечто такое, что нам действительно захочется в ней опубликовать.

Кстати, название рубрики предложено художником **Геннадием Григорьевым**, которого я рад вам представить и сотрудничество с которым начинается с этого номера "Мании". Помимо иллюстрирования рассказа, Геннадий попытался предложить собственное видение Коти, талисмана и, как сказано в титрах, "вдохновляющего состава" нашего журнала. Ваше мнение, как обычно, за вами.

Приход Геннадия — не единственное изменение, произошедшее в составе редакции. Увы, **Святослав Тарик** по причинам, которые не имеют отношения к журналу, был вынужден оставить наши ряды и более не числится в штате "Мании". Мы продолжаем сотрудничать с ним по определенным материалам (ибо куда он денется с подводной лодки...), а тем временем на его место заступил **Madl Divaff**, которого я рад приветствовать со страниц журнала.

Далее, отмечу качественное развитие рубрики **"Вне компьютера"**, в пределах которой мы начали работать совместно с сильнейшим в России онлайновым изданием **"Ролемансер"**, посвященным в первую очередь "внекомпьютерным" играм. С настоящего времени рубрика охватывает значительный спектр различных игровых направлений, представляя интерес как для тех, кто давно в этом всем варится, так и для тех, кто пока еще шлет в редакцию письма с требованием убрать рубрику из журнала. Давно пора уже не ругаться на десяток занимаемых рубрикой страниц, а открыть для себя новые миры, которые она вам представляет.

...Пришла осень, и едва ли не каждый день я узнаю о том, что очередная ожидаемая, потенциально хитовая игра отправилась в печать. Хороших вам игр и правильного выбора этой осенью!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Madl Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rad@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(romis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado_2000@mail.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer sobaka igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Катаева *(ludo@obninsk.com)*
Изабелла Шохова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев
Константин Сочков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(donja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
© «Игромания», 1998-2001.
Тираж 40 500

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 06-12

Игры 06
Индустрия 07
Россия 09
Интересности 12
Даты выхода игр 12

CD-МАНИЯ 14-22

"CD-Мания" и компакт-диск 14
Руководства и прохождения 14
ИГРОВАЯ ЗОНА 14
Демоблок 19
Deathmatch 19
По журналу 20
Мозговой штурм 22
Софтверный набор 22
Всякое разное 22

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 24-41

Краткие статьи 24-28

Anno 1503, Chaser, Comanche 4 24
Conseal, Europe Universalis II 25
Legion, Project One 26
Rogue Spear: Black Thorn, Runesword II 27
Spiderman, The Underworld: Crime Does Pay 28

В разработке 30-41

WarCraft III: Reign of Chaos 30
Star Trek: Armada II 32
Divine Divinity 34
Star Wars Galactic Battlegrounds 36
Tom Clancy's Ghost Recon 38

R&S: ВЕРДИКТ 42-51

Блок деморецензий 42-43

Jekyll & Hyde, Ил-2 Штурмовик, Red Faction 42
From Dusk Till Dawn, Disney Imagineering Ultimate Ride,
Aliens vs. Predator 2 43

Вердикт 44-48

Dragonriders: Chronicles of Pern 44
DroneZ 48

Блок микрорецензий 50-51

Посланник, FORD Чемпионат, Пророк и Убийца 1, 2 50
Roland Garros 2001, Чужие звезды, Большие Гонки 51

DEATHMATCH 52-57

Новости Deathmatch 52
Quake III: Arena 52
Unreal Tournament 52
Counter-Strike 53
Max Payne 53
Клубные новости 54

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 57-65

Железные новости 57
Разумный компьютер за разумные деньги.
Испытание временем. Вторая часть 60

Постоянная рубрика

"Разумный компьютер за разумные деньги" 64

Cherry CyBa@rd. Как много нам кнопулек чудных... 65

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 66-67

Пинаем DivX, успокаиваем глазки,
полируем экран, ворчим о железках... 66

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА 68-85

Проводник проводнику — рознь!
Обзор файловых менеджеров 68
НАША Армия! 71
Краской в морду — 2.
О прохождении пэйнтбольного турнира "Все звезды СМИ" 74
Электронный террор.
Сможет ли искусственный интеллект поработить человечество? 78
Majestic: паранойя живет в Интернете.
Как стать Фоксом Малдером, не выходя из дома 82

ИНТЕРНЕТ 86-93

Новости Интернета 86

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Empires 12
Age of Empires II: Conquerors 19
Age of Sail 10
Airline Tycoon First Class 19
Aliens vs. Predator 2 19, 43
Anachronox 14
Anarchy Online 9, 10
Ancient Evil: The Curse of the Snake 19
Anno 1503 24
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura 19
Asterix Mega Madness 19
Baldur's Gate II 14
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal 18, 19
Battle Race 3D 19
Black and White 14
Blair Witch Trilogy 7
Castles 19
Chaser 24
Civilization 120
Civilization 2 120
Codename: Outbreak 6
Cobalt 19
Comanche 4 24
Command & Conquer 6
Conseal 25
Cossacks: The Age of Enlightenment 12
Cossacks: The Art of War 12
Counter-Strike 9,14,113, 114, 138
Counter-Strike: Condition Zero 8
Creed: The World Beyond 10
Daikatana 114
Diablo I 93
Diablo II 93, 123
Diablo II: Lord of Destruction 15, 19
Dirt Track Racing Pinball 19
Disney Imagineering Ultimate Ride 43
Divine Divinity 34
Dominions 19
DOOM 16
DOOM III 7
Dope Wars 18
Dragonriders: Chronicles Of Pern 14, 44, 120
Dronez 48
Duke Nukem Forever 7
Dungeon Siege 7
Echelon: Wind Warriors 9
Emperor: Battle for Dune 6, 19, 96
Empire of Ants 19
Europa Universalis 6
Europe Racer 120
Europe Universalis II 6, 25
Fallout Tactics 18
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel 16
FORD Чемпионат 50
Freedom: First Resistance 44
From Dusk Till Dawn 19, 43
Gems 3D Puzzle Game 18
Grouch 19
Half-Life 9, 93, 113, 114
Half-Life: Opposing Force 113
Hateful Chris 19
Heavy Metal: F.A.K.K. 2 7
Heretic 7
Heroes of Might and Magic III 16
Hexen 7
Hexen 2 113
Homeworld 2 9
Independence War II: Edge of Chaos 14, 104, 120
Jagged Alliance 2.5: Цена Свободы 16
Jekyll & Hyde 42
Jungle Strike 120
Kingpin 16
KISS: Psycho Circus 7
Klingon Honor Guard 18
Legion 26
Lords of Realms II 19
Majestic 82
Max Payne 8, 14, 16, 19, 100, 120
MechWarrior 8
MS Combat Flight Simulator 17
MS Train Simulator 17
Ms. Pac Man 9
Myst III 7
Myth 142

Nascar Racing 3 17
NASCAR Thunder 2002 8
Open Kart 19
Operation Flashpoint 9, 14, 19, 115
Operation Flashpoint: Cold War Crisis 17
Persian Wars 19
Political Tycoon 19
Privateer 10
Project One 26
Quake 17, 93, 113
Quake II 7,17, 93, 113, 114
Quake III 17, 19, 93, 114
Quake IV 7
Red Alert II 17
Red Faction 42
Rock Manager 6
Rogue Spear: Black Thorn 27
Roland Garros 2001 51
Rune 17
Runesword II 27
Sacrifice 17
Scooter Pro 19
Serious Sam 14, 17, 93
Settlers IV 19
Shadow Man: 2econd Coming 6
Shogun — Total War: The Mongol Invasion 120
Six-Trix 19
Smugglers 19
Soldier of Fortune 7, 9, 113
Spiderman 28
Star Trek: Armada II 32
Star Wars Galactic Battlegrounds 36
Star Wars Galaxies 10
StarCraft 93, 142
StarCraft: Brood War 93
Startopia 19
Sudden Strike 18
Sudden Strike 2 7
The Need for Speed 93
The Sims 18
The Smurfs 19
The Sting 19
The Underworld: Crime Does Pay 28
Tom Clancy's Ghost Recon 38
Tony Hawk's Pro Skater II 18
Top Shot II 19
Tribes 8
Tribes 2 93
Tribes 3 8
Tropico 18, 19, 110
UEFA Challenge 19
Unreal 18, 93, 141
Unreal Tournament 18, 19, 93
Vietnam 2: Special Assignment 19
War Wind 18
Warcraft 2: Battle.Net Edition 93
Warcraft III: Reign of Chaos 30
Warcraft III: The Edge of Chaos 10
Wardaves 19
World of Warcraft 10
X-Com: Enforcer 18
X-Guard 19
Zeus: Poseidon Expansion 19

Век порусников 10
Век порусников 2 10
Дальнобойщики 2 120
Большие Гайки 51
Златогорье 9
Златогорье 2 10
Казаки. Европейские войны 12
Казаки. Последний довод королей 12
Ил-2 Штурмовик 42
Корсары 10
Пророк и Убийца 1, 2 50
Противостояние 3 18
Противостояние 4 7
Посланник 50
Чужие звезды 51
Шторм: Солдаты неба 9

Внекомпьютерные игры

Diablo RPG 122
Fading Suns 123
Freeport 123
Harry Potter TCG 123
Hero Quest 122
Lord of the Rings 6, 122
Magic: The Gathering 20, 122, 123, 127,136
Silver Age Sentinels 123
Warcraft III 123
Warhammer 122, 123
Братство Кольца 123

Золотые правила веб-дизайнера 88
Электронные деньги 90
Интересное в Сети 92
Игровые ссылки 93

АНТИХАКЕР 94-95

Безопасный контакт 94

ВСКРЫТИЕ 96-105

Спайсовые копи Арракиса. Вскрытие Emperor: Battle for Dune 96
Победа над болью. Вскрытие Max Payne 100
Независимость во всем. Вскрытие Independence War 2: Edge of Chaos 104

САМОПАЛ 106-109

Игровые конструкторы. Статья №9: Обзор программ для создания виртуальных миров 106

МАТРИЦА*ПЛЮС* 110-119

Тран диктатора. Редактор карт к Tropico 110
Многоликий «картостврой». Обзор универсальных игровых редакторов *114*
Военный конструктор: Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis. Часть вторая 116

КОДЕКС 120-121

Всяческие коды, ресурсы и easter eggs ***120***

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 122-135

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр 122
Ролевые игры живого действия 124
Магические просторы Необъятной. Регионы России: Саратов 127
Магия Третьей редакции D&D. Отчего люди летают как птицы, или Волшебники Изумрудных городов 128
Эпоха Битв: Штурм Крепости 130
Молот Войны. Вторая часть 132

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 136-141

Пять турнирных задач 136
Тест #14: Недетские игры 137
Конкурс по картам для Counter-Strike 138
Wallpaper-Штурм 138
Скринтурс #10 139
Подведение итогов за #08/2001 139

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ 142-149

Корневой мир 142

ЮМОР 150-151

Крылатые фразы 150
Анекдотический микс 150
Веселые истории 151

ПОЧТА «МАНИИ» 152-156

Критерий Осеннего Пришествия 152

ПОСТЕР 157-158

WarCraft III: Reign of Chaos 157
Divine Divinity 158

ПОДПИСКА 159-160

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка

Inel 2-я, 4-я обложки
K-Systems 3-я обложка

В номере

1С 13, 23, 29, 47, 77, 119, 149
Буко 02
Звезда 121
Русский Экспресс 109
Руссобит-М 11, 17, 19, 41, 81
Сargana 135
Синхролайн 93
Ark System 75
Atlantic Computers 49
Dataforce 91
Inel 01
Media-2000 21, 59
NMG 73
Rinet 87



Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru



1 Игры

Кто властелин "Властелина колец"?

Компания Electronic Arts, крупнейший в игровой индустрии издатель, получила право на создание игр по мотивам грядущего блокбостера The Lords of Rings: The Fellowship of the Ring, съемки которого были недавно завершены кинастудией New Line Cinema. Как вы уже, наверное, поняли, фильм является экранизацией знаменитого романа Толкиена "Хранители", первой части трилогии "Властелин колец". Ажиотаж вокруг картины страшный, все билеты на премьеру уже раскуплены, несмотря на то, что The Fellowship of the Ring станут показывать в кинотеатрах лишь в декабре. Контракт, заключенный с New Line, сулит EA баснословную прибыль, однако есть одно "но". В мае все права на виртуольную жизнь литературного наследия Толкиена получила корпорация Vivendi. Подопечная ей компания Sierra планирует выпустить первую игру по мотивам "Властелина колец" уже в январе 2002 года. Так что конкуренция между Electronic Arts и Sierra разгорится нешуточная. Как бы ребята до судов не дошли. Толкиен-то один, а правообладателей много!

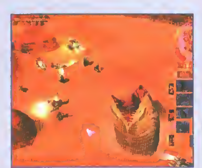
Грядет Icewind Dale 2!

После скоропостижной кончины Torn (официально проект заморожен, хотя надежда на то, что он в том или ином виде увидит свет, еще жива) силы Black Isle Studios кинуты на Icewind Wind 2. Пока разработка держится в секрете, но, как говорится, шило в мешке не утаишь. Игра создается на уже легендарном, порядком устаревшем, но в очередной раз немного модифицированном движке Infinity. Детали Icewind Dale 2 пока неизвестны, так что не остается ничего, кроме как ждать официального анонса. Одно время Интернет был наводнен слухами о том, что работу над сиквелом завершат уже в этом году, но они не нашли подтверждения. Однако вряд ли с Icewind Dale 2 станут затягивать — и Interplay, и Black Isle, чье финансовое положение оставляет желать лучшего, как никогда необходим хит.



Westwood видит мир в 3D

После очевидного коммерческого успеха Emperor: Battle for Dune компания Westwood приняла решение больше не расставаться с трехмерностью. После "Дюны" продолжение в 3D получит вселенная Command & Conquer. Очередная RTS от Westwood пока не анонсирована, однако можно быть уверенными, что нас наградят чем-то ярким, цветастым и полностью трехмерным.



Ромеро не сдается

Пять лет назад Джон Ромеро покинул id Software. В этом году ему пришлось расстаться с Ion Storm Dallas. Пора начинать новый этап жизни. Так Ромеро и сделал, объединившись с Томом Холлом, коллегой, другом и живой легендой игровой индустрии, тоже потерявшим работу после закрытия далласского отделения Ion Storm. В журнале Next Generation прошла первая информация об их новой игре, описанной как *"невероятная смесь Sin, Rollercooster Tycoon и Age of Empires"*. Вы можете себе такое представить? Лично я — нет. Детали пока недоступны, известно лишь, что новая студия Ромеро разрабатывает этот проект для PC, планируя портировать игру на X-Box. В качестве возможного издателя значится... Eidos Interactive.

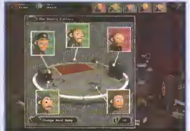
Вторая Европа

После неожиданного, но вполне заслуженного успеха Europa Universalis (на сегодняшний день игра вышла уже на 10 языках и признана одной из самых солидных исторических RTS) шведская студия Paradox Entertainment в полном составе засела за работу над продолжением. Если в первой части игрок мог выбирать из 8 наций, то теперь ему предоставят на выбор более 100 (!) государств, включая китайскую империю, японский сегунат и даже африканские племена. Временной охват Europa Universalis II тоже стал шире — с 1419 по 1820 год, то есть начиная со Столетней войны и заканчивая наполеоновскими войнами. Paradox обещает игрокам "время и пространство", "войну и мир" и сотни часов увлекательного, "умного" геймплея. Выход Europa Universalis II намечен на католическое Рождество 2001 года, однако, учитывая масштаб замыслов разработчиков, игра может и припозднится.



Герои рок-н-ролла

В наше время, когда, казалось, симулировано все, что только можно симулировать, остались-таки еще свежие идеи. В октябре шведская компания Monsterland Produktion выпускает Rock Manager, первый в мире симулятор рок-группы. Цель одна — из 24 доступных музыкантов собрать одну группу и сделать своих подопечных суперзвездами. Для этого придется не гнушаться самыми пошлыми методами "раскрутки". Скупайте собственные пластинки, чтобы они попали в хит-парад; давайте взятки программным директорам радиостанций, чтобы ваши песни зазвучали повсюду; устраивайте скандалы, когда интерес публики начнет ослабевать. Короче, на протяжении 9 миссий поступайте так, как поступают герои рок-н-ролла в реальной жизни (кстати, персонажи в Rock Manager легко узнаются).



Venom не будет

Как и предполагалось ранее, название Venom не стало окончательным для фантастического 3D-шутера от украинской компании GSC Game World. Студия послушалась советов своего западного издателя Virgin Interactive и дала игре другое имя — Codename: Outbreak. Название, как ни крути, не сказать, чтобы особо громкое и запоминающееся. В России и СНГ шутер выпустит «Руссобит-М», и у нас он сохранит свое прежнее название — «Веном». Опять-таки не особо благозвучно, но это не главное. Главное, чтобы игра удалась.



Второе пришествие Shadow Man

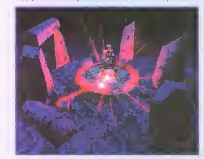
Студия Acclaim работает над Shadow Man: 2econd Coming, сиквелом популярной игры про Майка ЛиРоя, Человека-Тень, борющегося со злом в мире живых и в мире мертвых. Впрочем, популярен Shadow Man был преимущественно на консолях (Nintendo 64 и PlayStation). Портация на персоналку явно не удалась: критики похвалили Shadow Man за крепкий сюжет, но разругали кривое управление и посредственную графику. И вот настало время для второго при-



шествия Человека-Тени: сначала на PS 2, а затем на PC и X-Box. В качестве врагов на сей раз выступят Grigori, секта демонов, скрывающихся среди простых смертных. Их цель — причинять людям боль и страдание, тем самым приближая возвращение их лидера, беса Асмадея. Разработчики обещают исправить все свои предыдущие ошибки, упростить управление и улучшить графику, сохранив мистическую атмосферу первой игры и нелинейность сюжета. Shadow Man: 2econd Coming появится на прилавках магазинов уже этой осенью. PC-версию увидим в 2002 году.

Dungeon Siege придется подождать

Корпорация Microsoft разослала по всему миру официальный пресс-релиз, сообщивший печальную новость — "диаблообразная" ролевая игра Dungeon Siege не выйдет осенью 2001 года, как планировалось. Ее релиз перенесен



на 2002 год, причем без каких-либо уточнений насчет месяца, квартала или сезона выхода долгожданной RPG.

— Наше решение отложить релиз Dungeon Siege далось нам очень тяжело, — оправдывается главный дизайнер Gas Powered Games Крис Тейлор. — *Мы твердо уверены, что поступили правильно. Доработка и выравнивание баланса — одна из самых критических стадий в создании RPG. Мы обещали создать великолепную игру и сдержим свое обещание.*

Вот она какая, Вторая мировая...

Питерская компания Fireglow уже больше года корпит над созданием популярной стратегии в реальном времени Sudden Strike 2. Несложно догадаться, под каким названием игра выйдет в России: "Противостояние 4". Разработчик обещает создать цельный, мощный проект, по-



священный, разумеется, событиям Второй мировой войны. Полем битвы станут самые разные уголки планеты, начиная с Европы и заканчивая островами в Тихом океане. Появятся новые юниты (поезда, боевые корабли, транспортные самолеты) и новые сооружения (замки, крепости, аэродромы). Особо отличившиеся юниты можно будет переносить из миссии в миссию. Однако не ждите трехмерности. К сожалению, Sudden Strike 2 создается на 2D-движке, пусть даже очень неплохом. Завершение работ над игрой ожидается в начале 2002 года. Издатели, похоже, останутся прежними: в России — "Руссобит-М", в Европе — CDV Software Entertainment AG.

СРОЧНО В НОМЕР

Встречайте Quake IV

Ну наконец-то! Но техосском чемпионате QuakeCon 2001 было официально объявлено о разработке Quake IV. Разумеется, не обошлось без неожиданностей. Новый Quake разрабатывает не легендарная контора id Software!!! Слух об этом уже давно бродил по Всемирной Паутине,



но к нему не особо серьезно относились. Id Software поручило разработку святыни своему давнему партнеру Raven Software (Heretic, Hexen, Soldier of Fortune), оставив для себя всего лишь роль консультанта.

Главным программистом проекта назначен Рик Джонсон. Ведущим дизайнером стал Джим Хьюджес, отличившийся во время разработки SoF 2. Четвертый Quake создается на движке DOOM III, причем пока неизвестно, какая игра увидит свет первой. Вполне вероятно, что мы познакомимся с реальными возможностями движка DOOM III именно благодаря Quake IV.

Игра находится на самой ранней стадии разработки, и на QuakeCon показали всего один концепт-арт (Гладиатор Строггов). За основу взяты идеи Quake II. Представители Raven Software обещают крепкую сюжетную линию, построенную на противостоянии с кибернетической расой Строггов. Не обойдется и без ставшего необычайно популярным благодаря "Максу Пэйну" slow-motion а-ля "Матрица".

Очень многие игровые критики сомневаются в способности Raven сохранить дух Quake и создать достойного приемника культовой серии. Фанаты стонут. Впрочем, пока рано торопиться с выводами. В конце концов, получилось же у Presto Studios с Myst III. Тогда скажите, почему у Raven не получится с Quake IV?

2 Индустрия

GoD больше нет

Зловещие слухи касательно Gathering of Developers все-таки подтвердились. В конце августа компания свернула свою издательскую деятельность. Президент компании Майк Уилсон посчитал, что пора начинать новое дело. В настоящее время большинство сотрудников GoD вместе с Уилсоном трудятся над созданием интерактивного журнала на DVD под названием Substance TV. Издание должно появиться уже в ноябре, и видеоиграм будет посвящено не больше 1 процента содержимого диска.

Компания Gathering of Developers была основана в 1998 году, и первоначально все проекты этой независимой издательской студии имели успех. Однако в последнее время GoD вошла в полосу неудач, и некоторые высокобюджетные проекты потерпели финансовое поражение (KISS: Psycho Circus, Heavy Metal: FAKK 2, Blair Witch Trilogy).

Все игры, которые должна была издавать скоропостижно скончавшаяся студия GoD Games, выйдут в назначенные сроки. Duke Nukem Forever издаст компания Take Two. Покойся с миром, GoD.

Геймеры России официально стали спортсменами

Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму принял эпохальное решение. Приказом № 449 *«О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»* компьютерный спорт был включен в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания. Россия стала первой в мире страной, где киберспорт был официально признан государством как вид спорта. Федерация компьютерного спорта России уже разработала все необходимые нормативные документы, включая положение о соревнованиях и порядок присвоение разрядов ("мастер компьютерного спорта" — это звучит гордо). Утвержден календарь соревнований. ФКС просит помощи со стороны геймеров, владельцев компьютерных клубов, организаторов соревнований и приглашает вступать в ряды Федерации. Полноправным членом ФКС может стать любой спортсмен, достигший 18 лет. Не достигшие требуемо-

СРОЧНО В НОМЕР

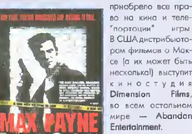
Condition Zero досталея Gearbox

Когда **Valve Software** поручила разработку **Counter-Strike: Condition Zero**, синглового эпизода из мира C-S, студии **Rogue Entertainment**, том все чуть с ума не посходили от радости. Рано радовались. Volve без объяснения причин забрала проект обратно. Подумала некоторое время и наконец определилась. Разработка Condition Zero передано далласской студии **Gearbox Software**, создавшей два адд-она к Half-Life. С одной стороны, тот факт, что работа над игрой закипит с новой силой, не может не радовать. С другой стороны, пример **Blue Shift** поневоле настораживает. В хорошие ли руки отдали надежду миллионов? Не получится ли у Gearbox добротная, но бездушная поделка, нацеленная исключительно на опустошение кошельков геймеров? Подумайте об этом на досуге... и продолжайте с фанатичным интересом выискивать информацию касательно Condition Zero.

го возраста тоже могут вступить в Федерацию, но на правах ассоциированных членов, то есть без права голоса. Разумеется, придется платить довольно демократичные вступительный и членские взносы (не больше 300 рублей). *"ФКС России готово оказать поддержку всем региональным, межрегиональным и общероссийским проектам, ставящим своей целью развитие компьютерного спорта в России и его популяризацию среди любых категорий населения, и помощь в создании организаций всех организационно-правовых форм собственности, которые хотели бы создать любители компьютерных игр по всей России"*, — утверждает руководство Федерации компьютерного спорта. Так что, если есть идеи, обращайтесь к ФКС России (*fks@cybersport.ru*).

Пэйн... Макс Пэйн

Еще задолго до выхода мегауспешного проекта **Max Payne** все прочили этой игре прямую дорогу на киноэкран. Финские кудесники из **Remedy** намеренно делали свое детище похожим на голливудский боевик работы **Джона Ву** или братьев **Вачовски** и не просчитались. Не прошло и месяца с момента релиза Max Payne, как компания **Collision Entertainment** приобрела все права на кино и теле-"портации" игры. В США дистрибьютором фильмов о Максе (а их может быть несколько!) выступит киностудия **Dimension Films**, во всем остальном мире — **Abandon Entertainment**.



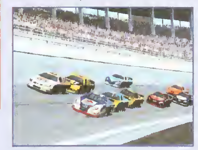
— Мы очень взволнованы возможностью превратить новую успешную видеоигру в киноикону, — заявил глава **Collision Скотт Фэй**.

— Макс Пэйн идеально подходит для Голливуда, — вторил ему **Майкл Уилсон**, основатель GoD Games. — *Он — хорошо проработанный антигерой, кроме того, у игры есть великолепный сюжет.*

Пока не известны ни актерский состав для будущего блокбастера, ни даже примерная дата начала съемок. Предпроизводственная стадия может занять не один год (к примеру, права на экранизацию **Tomb Raider** были куплены еще в 1998 году, а фильм вышел в 2001-м). Впрочем, Collision Entertainment не намерена торопиться. Компании выгодно, чтобы игра вышла на всех возможных платформах (PS 2, X-Box, GameCube) и ее сумасшедший успех послужил бесплатной рекламой фильму.

У Electronic Arts появилась своя гонка

Компания **Electronic Arts** немало заработала на гонках **NASCAR**. Достаточно вспомнить, что EA Sports выпустила игры, посвященные знаменитым автогонкам практически на всех мыслимых

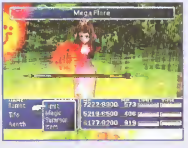


платформах, включая PC, PS, PS 2 и даже Nintendo 64. В настоящее время компания трудится над **NASCAR Thunder 2002** для PS 2 и X-Box.

Образно выражаясь, настало время возвращать долги. Electronic Arts заключила трехгодовую сделку с **Alabama's Talladega Superspeedway**. Компания избавилась от кругленькой суммы, зато октябрьская **гонка NASCAR Winston Cup** теперь называется **EA Sports 500**. И чего только люди не сделают престижа ради!

Обвиняется Final Fantasy

Не имеющая аналогов ситуация сложилась в Кстово, небольшом городке Нижегородской области. Начиная с 14 мая уже шестеро подростков покончили жизнь самоубийством, повесившись либо спрыгнув с крыши высотного здания. В качестве одной из причин серии самоубийств местные правоохранительные органы выдвинули чрезмерное увлечение ролевой игрой Final Fantasy. Кстовская прокуратура рассматривает любые версии: от деструктивного влияния "Последней фантазии" на психику до записи на компакт-диск с игрой кодового сигнала, подтолкнувшего к суициду.



Факт более чем спорный. Десять частей игры Final Fantasy на сегодняшний день разошлись по миру тиражом, превышающим 30 миллионов копий, и ранее никто на секретные сигналы не жаловался. Между тем, прокурор Кстово **Александр Иванов** возбудил уголовное дело по 110-й статье УК "Доведение до самоубийства". Впрочем, вряд ли обвинения будут предъявлены японской компании **SquareSoft**. Скорее всего, самоубийствам найдут более логичное и правдоподобное объяснение.

Развитой капитализм сожрал Dynamix

Компания **Sierra On-Line** объявила о начале стратегической реорганизации. Звучит красиво, но что скрывается за этой малосодержательной фразой? Хозяин Sierra, корпорация **Vivendi Universal Publishing**, пожелал, чтобы компания стала более компактной, а ее работа — более эффективной. Другими словами, господа из VU Publishing решили превратить Sierra On-Line в подобие **Blizzard** и **Universal Interactive**, тоже находящихся под их опекой. В результате одно из отделений Sierra, студия **Dynamix**, на чьей совести такие хиты, как **MechWarrior** и **Tribes**, оказалось закрыто. Сотни людей потеряли работу: 97 уволенных в Dynamix, 148 — в **Bellevue studio** и еще 20 — в штаб квартире Vivendi.

На сайте ***www.petitiononline.com*** появилась петиция в поддержку Dynamix. Фанаты Tribes требовали "исправить ошибку" и сохранить студию, но... Президент Sierra **Майкл Райдер** в то же время радостно "толкал" речи о развитом капитализме:

— Реорганизация создаст более эффективную функционирующую модель компании. Сокращать штаты тяжело, но это бизнес и мы приняли верное решение.

Разработка **Tribes 3** перешла к студии Bellevue. Отделение **Sierra Home** сконцентрируется на издательской деятельности книгах по садоводству и приготовлению пищи. Жизнь продолжается, но уже без Dynamix.

Funcom Online

Крупнейший издатель компьютерных игр **Funcom** объявил, что закрывает свой дублинский офис, где велась разработка игр для консолей (в частности, **Jet Sprint** для X-Box), и полностью переориентируется на онлайновые MMORPG и игры для сотовых телефонов.

— Уход с рынка консолей — наше стратегическое решение, — сказал президент Funcom **Андре Бэкен**. — *Компания много работало для того, чтобы утвердиться на рынке онлайновых игр, и теперь именно там мы чувствуем свою силу.*

Funcom планирует расширить штат работников в швейцарском, норвежском и североамериканском офисах для того, чтобы осуществлять наиболее полную техническую поддержку



Anarchy Online и ускорить разработку другой онлайновой ролевой игры из мира викингов — Midgord. Решение компании выглядит вполне обоснованным и дальновидным: судя по прогнозам специалистов, уже в 2005 году онлайновые игры принесут своим издателям 5,6 биллионов долларов. Деньги немалые.

Half-Life и Pac Man — все едино?

Похоже, вскоре компьютерные игры будут обвинять во всех бедах и напастях. В Австралии под угрозой запрета оказался популярнейший шутер Half-Life со всеми своими адд-онами. Причина абсурдна. Якобы фанат игры отыскал в ней призыв убивать охранников и под воздействием навязчивой идеи пристрелил охранника Стивена Роджерса, работавшего в мельбурнском аборатории. Отца семерых детей. Австралийская ассоциация охранников (есть у них и такая организация) призвала убрать Half-Life с прилавков магазинов.

— *Игра, где охранников убивают ради веселья, не может быть одобрена Ассоциацией,* — заявил ее президент Терри Мерфи. — *Half-Life поощряет дурное поведение.*

К мнению Мерфи присоединились и ученые Гарвардского университета Томпсон и Хонинджер, опубликовавшие свое исследование, косающееся видеоигр, в журнале Американской медицинской ассоциации. Они исследовали 55 игр, помеченных буквой "E", то есть "Everyone", и указали на то, что 64 процента игр содержат намеренное насилие, а в 60 процентах игрока награждают за причинение боли другим персонажам или их убийство. Под хонжескую критику попала даже невинная Ms. Pac Man. Оно, видите ли, пожирает анимированные привидения. Хмммм, и это насилие? Представляю, что напишут эти ученые, когда к ним в руки попадет Soldier of Fortune.

И чтобы закончить дискуссию о вреде игр, приведу кардинально отличающееся от других мнение лондонских ученых, чье исследование финансировалось британским правительством. Они считают, что компьютерные игры вырабатывают в юных онлайнах умение концентрировать внимание не хуже профессиональных спортсменов или космонавтов. Тинейджеры, умеющие лимитировать время, проводимое за компьютером, имеют больше друзей, лучше учатся в школе и приспосабливаются к окружающему миру.

В Counter-Strike можно умереть по-настоящему?

Еще одна не совсем приятная новость. В Таиланде 22-летний мужчина умер после ночи, проведенной в Интернет-кафе за игрой в Counter-Strike. Друзья тойцо по имени Танит Саммои подтвердили, что его увлечение C-S фактически превратилось во вредную привычку. Танита нашли в полдень в кабинке Интернет-кафе. Его голова покоилась на клавиатуре. В качестве причины смерти врачи определили сердечный приступ. Крик, поднятый по этому поводу некоторыми изданиями, мало понятен. Естественно, чрезмерное увлечение чем-либо (невожно, выпивкой, экстремальными видами спорта или компьютерными играми) чревато последствиями. Но зачем же верещать, как резаным, что "Counter-Strike убивает"?!

3 Россия

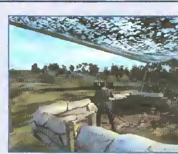
Идеальный "Шторм"

Компания Buka Entertainment и студия MADia анонсировали адд-он "Солдаты неба" к успешному футуристическому авиасимулятору "Шторм" (на Западе известном как Echelon). Релиз Echelon: Wind Warriors намечен на второй квартал 2002 года. Действие "Солдат неба" развернется в 2351 году. Играть будем за майора Джейсона Скотта, одного из лучших пилотов Галактической Федерации. По заявлениям разработчика, ожидается не просто дополнительный набор миссий, а почти новая игра с большим количеством свежих идей. Вот примерный перечень тех самых "свежих идей": новая кампания из 40 миссий, новые локации со снежными и пустынными пейзажами, новые боевые машины, новое оружие (включая смертельные плазморакеты), режим кооперативной игры, улучшенный баланс сил и, как говорится, многое другое. Фанаты "Шторма" наверняка не останутся разочарованными.



Подарок от "Буки"

Компания Buka Entertainment и компания Codemasters Software подписали контракт на издание на территории стран СНГ и Балтии трех суперхитов: Insane, Colin McRae Rally и — бурные и продолжительные аплодисменты — Operation Flashpoint. Все три релиза, к сожалению, уже растиражированы пиратами, однако (кто бы сомневался) не идут ни в какое сравнение с подлинными локализованными версиями. Релиз всех трех игр намечен на 3-й и 4-й кварталы 2001 года.



И ты, Burut!

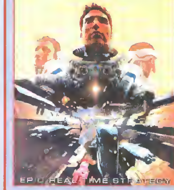
Отечественная ролевая игра "Златогорье" от компании Burut не стала суперхитом и чемпионом по продажам, но, тем не менее, уверенно доказала свое право на существование. В конце концов, славянская мифология не менее богата и разнообразна, чем европейская, а значит, своя аудитория у подобной игры всегда найдется. На радость славянофи-



СРОЧНО В НОМЕР

Homeworld 2 жив!

Слухи о том, что находящийся на начальной стадии разработки проект Homeworld 2 отправлен на свалку, взбудоражил весь Интернет в считанные часы. Версия 1: Relic Entertainment бросило все силы на доработку перспективной стратегии Sigma, и о Homeworld 2 пришлось позабыть. Версия 2: Sierra расторгла контракт с Relic, и разработчик остался без финансирования.



Слухи так и остались слухами. Sierra и Relic Entertainment пересматрели контракт на лицензию Homeworld, однако сей факт никак не связан с недавними проблемами Sierra. Представитель PR-отдела Sierra Адам Кон сообщил буквально следующее: *"Мы не закрывали Homeworld 2. Мы не расторгли контракт с Relic. Мы вообще не делали никаких заявлений, связанных с Homeworld 2".* Разработка одной из лучших космических RTS продолжается. Слухи прекратились. Пока.

СРОЧНО В НОМЕР

Warcraft, ты — мир!

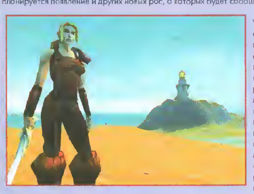


Даже не верится, что **Blizzard** все-таки собралась с духом и на сентябрьской выставке **ECTS** в Лондоне открыла секрет, над какой именно новой игрой трудится знаменитая компания в настоящее время. Конец недомолвкам, непонятком и официальным заявлениям, состоящим из поры слов: "Это — не **StarCraft 2**".

Да, это действительно не StarCraft 2, это — **World of Warcraft**, очередная онлайновая ролевая игра. Хотя разве можно MMORPG, местом действия которой станет любимый миллионами эпический мир Warcraft, назвать "очередной"? Вне всяких сомнений, обнародована сенсация. Слухи о ней просочились в Интернет за несколько дней до лондонского шоу, и все равно с пресс-конференции Blizzard, где был показан двухминутный ролик World of Warcraft, люди уходили разве что не поседевшими от потрясения.



Четыре года прошло с тех пор, как миновали события, рассказанные в **Warcraft III: The Edge of Chaos**. Земли Азерота разорены войной, но постепенно расы начинают восстанавливать свои королевства и готовиться к новым битвам. Игрокам (на выбор дан вид как от первого, так и от третьего лица) предстоит исследовать игровую вселенную Warcraft, собираться в товарищество, вместе бороться с врагами и наращивать собственную мощь. В настоящее время в игре задействованы три расы: люди, орки и **Taurens**. Taurens — могучая раса кочевников. Кроме них планируется появление и других новых рас, о которых будет сообщено в ближайшем будущем.



Одно из главных отличий World of Warcraft от других онлайновых ролевых игр заключается в отсутствии необходимости день и ночь проводить в онлайне, чтобы ваш персонаж успешно развивался. Blizzard сделала основной упор не на основательную, неторопливую прокачку героя, а на приключения, многочисленные стычки с врагами при минимуме времени "простоя". Впрочем, каждый игрок сам сможет определить подходящий для него темп игры. Можно выполнять простенькие квесты, а можно отправляться в марафонские путешествия ради великих целей.

Графически WoW явно превосходит все ныне существующие онлайновые игры, исключая разве **Anarchy Online** и грядущую **Star Wars Galaxies**. Дата релиза MMORPG от Blizzard пока неизвестно, однако количество обнародованной компанией информации, скриншотов и роликов говорит о том, что работы над World of Warcraft идут полным ходом и поиграть в мечту окажется возможным уже в этой жизни. Подробности относительно WoW — в следующих номерах "Игромании".



лом, Burut официально анонсировала "**Златогорье 2**". Со времени победы над темным божеством Драх-Шу прошло 300 лет. Люди страны Золотых Гор жили в мире и радости, пока мрачные знамения не возвестили о скором возвращении Драх-Шу. В срочном порядке были найдены несколько героев, наспех проинструктированы и отправлены спасать мир. Что касается самой игры "Златогорье 2", то ее "спасут": на порядок улучшенная графика, появление мультиплеера, пошаговый способ ведения боя и увеличение количества локаций, персонажей, квестов, оружия и прочих предметов экипировки.

Имя им — легион

Одновременно с игрой "Златогорье 2" компания **Burut** объявила о разработке шутера от первого лица **Creed: The World Beyond** (с русским названием пока не определились). Действие игры стартует в далеком 2944-ом году. Главный герой — элитный воин из полурелигиозной организации "Легион" — попадает на кладбище звездолетов в глубинах космоса и сталкивается с неведомыми инопланетными врагами.



Обещаны скелетная анимация, до 4000 полигонов на модель, "умный" AI, объемные звуковые эффекты, динамичный геймплей и мультиплеер со всенародно любимыми режимами (Deathmatch, Team Deathmatch, CTF, Last Man Standing, Assault). Скриншоты Creed настолько впечатляют, что даже послужили поводом к небольшому скандалу: на популярном сайте Daily Telefrag усомнились в их подлинности. Впрочем, демка игры появится уже этой осенью, так что в подлинности всех графических красот мы сможем убедиться самостоятельно. Кстати, и Creed, и "Златогорье 2" будут выпущены компанией "**Руссобит-М**".

"Акелла" не может без моря

Компания "**Акелла**", создатель таких хитов, как "**Корсары**" и "**Век парусников**", проговорилась о ведении работ над новой игрой на морскую тематику. Рабочее название будущей горючей смеси RTS с варгеймом — **Privateer**. Проект создается на усовершенствованном движке **Age of Sail** и ориентирован на сетевую (!) игру. Впрочем, сингл тоже не забыт. Вице-президент "Акеллы" **Дмитрий Архипов** сказал, что Privateer является популяризацией идей "**Века парусников 2**" с тем же качеством и той же исторической достоверностью.

Последний довод "Казаков"

В самое ближайшее время компания "Руссобит-М" планирует выпустить в свет адд-он к нашумевшей стратегии в реальном времени "Казаки. Европейские войны". "Довесок" носит название "**Казаки. Последний довод королей**" и посвящен событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. *"Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений, именно им и уделено первостепенное внимание в игре"*, — говорится в пресс-релизе "Руссобит-М".



Английское название разработчик "Казаков" украинская студия **GSC Game World** огласила еще на **E3 2001** — **Cossacks: The Age of Enlightenment** (правда, затем адд-он переименовали в **Cossacks: The Art of War**). Как следует уже из названия, не надо ждать революционных нововведений, мы получим все тот же старый добрый **Age of Empires**. Пять новых кампаний, 30 миссий, 2 новые нации (Бавария и Дания), 4 уровня сложности в сингле, новые юниты, новые режимы старта игры (время перемирия, с готовой армией, без "тумана войны") и редакторы карт и миссий. Согласитесь, совсем неплохо. Российский релиз состоится уже в октябре, европейский и американский издатели пока неизвестны.



Неотвратимое возмездие

Компания **Mad Katz** разработала примочку для "геймеров-садомазохистов". Приборчик подключается к компьютеру или приставке и крепится при-сосками к рукам. Всякий раз, когда ваш персонаж по ходу игры испытает боль, прибор будет "награждать" вас электрошоками. Разряды слабые, но вполне ощутимые. Если желаете испытать свежие ощущения, дождитесь декабря, когда новая забава поступит в продажу. Только не играйте в **Quake** с этой штуковиной, пожалейте себя.

Телевидение для геймеров

Планы по созданию телевизионного кабельного телеканала для геймеров вынашивались с незапамятных времен. Однако к реальным действиям перешли совсем недавно. Кто посмел? **Чарльз Хирскорн**, бывший глава **Walt Disney Co's TV**. В его планах — создание целой сети кабельного телевидения, посвященного исключительно игровой индустрии во всех ее проявлениях. Рынок видеоигр сейчас переживает настоящий бум, и Хирскорн с компанией единомышленников считают, что с рекламой у них проблем не будет. У канала для геймеров прекрасные перспективы. Кто из нас отказал бы



себе в удовольствии следить за развитием событий на **CPL Holland** в прямом эфире? При поддержке корпорации **Comcast** рождение "ГеймерТВ" может состояться уже в будущем году. ■

Даты выхода игр

Сентябрь	
Jekyll and Hyde	04
Battlecruiser Me	04
Gadget Tycoon	04
Scate Park Tycoon	05
Screamer 4x4	05
Open Kart	07
From Dusk Till Dawn	07
O.R.B.	11
Millionaire Platinum	11
Dragon's Lair 3D	14
Sub Command: Seawolf	14
Worm up	14
Mystery of the Druids	14
ZAX — The Alien Hunter	14
Duke Nukem: Endangered Species	18
Wizardry VIII	18
Art of Magic	18
Rune Gold	19
Project Eden	19
Trade Empires	19
Commandos 2	20
Red Faction	20
NHL 2002	21
Rails Across America	21
Casanova	21
Rally Trophy	21
Destroyer Command	21
Maddan 2002	22
Real War	24
Original War	25
Pool of Radiance II	26
F1 2001	27
Throne of Darkness	27
Lock on: Modern Air Combat	27
C & C: Yuri's Revenge	27
Battle Realms	28
Precision Strike Fighter	28

Октябрь	
Car Tycoon	01
Ms. Pac Man	03
Millionaire: Kids Edition	03
Sid Meier's SimGolf	04
Monopoly City	04
Rock Manager	05
NHRA Main Event	05
Monster Truck Rumble	05
SCHIZM	09
Motor City Online	09
Flight Sim 2002	11
Rogue Spear: Black Thorn	11
Freelancer	15
Silent Hunter 2	16
Dark Age of Camelot	17
Stronghold	17
Civilization III	17
Evil Twin	17
Darkened Sky	24
C&C: Renegade	24
Survivor: The Game	25
4x4 Evolution 2	26
Zoo Tycoon	26
AquaNox	27
Duke Nukem Forever	29
Hidden & Dangerous II	29
Mafia: The City of Lost Heaven	30
FIFA 2002	30
Disciples II: Dark Prophecy	30

Ноябрь	
IL2: Sturmovick	01
Global Operations	01
Rayman M	01
Haaters: Road Trip	01
Legacy of Kain: Soul Reaver2	01
Robot Wars: Arenas of Destruction	01
1503 A.D.: The New World	03
Hitchcock: The Final Cut	09
Heroes of Might & Magic IV	10
Capitalism 2	12
The Sims: Hot Date	13
Myth III. The Wolf Age	15
Empire Earth	15
GI Combat	15
Forbidden Forest	15
Star Wars: Galactic Battlegrounds	16
Zarro	16
Medal of Honor: Allied Assault	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несвоевременное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



НАСТУПИЛ АВГУСТ.
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
ОТВЕРЖЕННЫЕ
15 ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ
2150: ВОЙНА МИРОВ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
ОКЕАН ЭЛЬФОВ
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»
Два могущественных союза, две абсолютные правды.
«ТЕНЬ ДОМИНИОНА»
Время перемен, время великих открытий, время славы
«ЕВРОПА 1492-1792»
Затерянный Мир 3
2 CD
ИГРУШКИ
ЕВРОПА
ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН
ТЕНЬ ДОМИНИОНА
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Похоже, что 640-меговая болванка компакт-диска устроила конкуренцию с 160-страничным журналом на предмет того, кому больше не хватает места. Если раньше хронические проблемы с территориальным дефицитом существовали лишь на страницах "Мании", то теперь они стали на полную катушку проявляться и в отношении компакт-диска.

В основном это связано, во-первых, с постепенным разрастанием блоков *"Deathmatch"* и *"Игровая Зона"*, и во-вторых, с *конкурсами* по *Counter-Strike* и *"Wallpaper-Штурм"*, которые оттяпывают под себя значительные куски пространства. А выражается это самая нехватка в том, что недостает места под демо-версии, которые наиболее до него жадные. Понятное дело: часто случается так, что какая-нибудь демо-версия весит больше, чем *"Deathmatch"* и *"Игровая Зона"* вместе взятые. Вот просматриваешь новые демо-версии и думаешь, что, наверное, во всем мире у каждого уже давно проведено выделенка, по которой скачать двухсотмеговую демку — плевое дело. И это неважно, что в демке — всего один уровень, который проходится за десяток минут нетораппливого пощелкивания мышкой в пределах экрана...

Впрочем, жизнь продолжается, жизнь кипит, бурлит и хлещет через край, и очередная пачка демо-версий ждет вас на компакте. Может, чуть меньше, чем мне хотелось бы поместить, но тоже немало. Мы уже в них наигрались — настало ваша очередь.

В целом же нынешний компакт в общих своих проявлениях и суммарных своих чертах подобен предыдущему. Кроме одного проявления и одной черты. В предыдущем номере началось наше сотрудничество с ведущим отечественным сайтом по "внекомпьютерным" играм, называющимся **"Ролемансер"** и проживающим по адресу **www.rolemancer.ru**. В этом номере оно выразилось в образовании раздела *"Ролемансер"* на компакте. Помимо информации о сайте, которая сама по себе смело может считать себя интересной, вы обнаружите там кое-какое полезное добро, подробности о котором прочесть можно либо на компакте, либо в *"CD-Мании"* в разделе *"По журналу"*.

Не буду далее загружать буквами зрачки вашего драгоценного внимания. Знакомьтесь с путеводителем по компакт-диску, зовущимся **"CD-Мания"**, и за дело... нет, погодите. Еще один момент отмечу. Хотя — чего его отмечать? Вы встретитесь с ним лицом к лицу и носом к носу, едва только стартонет компакт-диск. Создатель ролика — ***Антон Логвинов***. И мы с ним на пору ждем ваших отзывов.

Результативной вам охоты на просторах компакт-диска, уважаемые.

Редактор "CD-Мании"
(и вообще мерзкая личность)
Геймер /gamer.sobaka.igromania.ru/

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



На компакте номера публикуются:

На компакте номера публикуются... на компакте номера публикуются... публикуются... действительно, гм, на компакте... и, не могу отрицать, действительно публикуются... ну так вот публикуются... тьфу! Народ, что может публиковаться на компакте номера, когда в августе на игровом небосклоне только солнце надежд на грядущее и круглый шифровонный ноль свежих интересных проектов?! Сонное царство, однако! А игровые журналы — вестник его. Мало чего на компакте номера публикуется. Перечисляю то, что все-таки публикуется.

1. Прохождение приключенческого **Dragonriders — Chronicles of Pern**, подготовленное ***Пятнистой Рысякой***. Помимо собственно прохождения, материал содержит краткую информацию об истории мира и обо всем том, что с ней связано (эта дается в начале).

2. Если у кого вдруг возникли сложности — есть прохождение **Max Payne**, сдобренное несколькими простыми тактическими рекомендациями. Обращаться к материалу только в случае, если вдруг сами не можете игру осилить. Автор сего труда — ***SAGITT'arius***.

3. ***Антон Логвинов*** продолжает самоотверженно мучить **Anachronox**, начало прохождения которого вы могли лицезреть на компакте предыдущего номера. Свои мучения он обещал представить на суд редакционной общественности через несколько дней, ближе к моменту сдачи компакта в печать. Успеет или не успеет Антон состовить бытописание своего пути от начальной заставки до счастливого (для него, что наконец-то добрался) финала, пока что неизвестно никому, причем Антону — в первую очередь. Смотрите на компакте: есть успеет, то оно там будет.

4. Возможно, будет также **Independence War II**, материал по которому думает написать тот же самый, обозначенный несколькими строчками выше анахронированный **Антон Логвинов** в промежутках отдыха, которые возникают у него по ходу написания том же озноченного Anachronox.

X. Насчет **Operation Flashpoint**. Во избежание языковых несостыковок мы решили не писать прохождения/руководство по оригинальной английской версии и мирно ждем, пока компания **"Бука"** выпустит в продажу локализованную. Как только таковая версия в продажу поступит, ждите от нас развернутого материала, охватывающего все элементы игровой реальности **Operation Flashpoint**, если кто не в курсе, пока что имеет все шансы быть назвоно сильнейшим компьютерно-игровым проектом 2001 года.

*Все руководства и прохождения публикуются в разделе **"Руководства и прохождения"** на компакте, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того, все та же самое, но без графики, лежит в виде **RTF-файлов**, запакованных в rar-архив, в директории **CD:\Draft\Guides** (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Редакция напоминает, что материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.*

*Мы также рады вам сообщить, что каждое руководство/прохождение, как только оказывается полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу **www.igromania.ru**.*

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель рубрики: or@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Алексея Кравчуна и Геймера
Подборка по Serious Sam и Unreal — Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)
Подборка по Counter-Strike — Джиба Галиев aka J.B. (jb@igromania.ru)

#01. Baldur's Gate II: Throne of Baal

Четыре неслабых героя исключительно для **BG2: Throne of Baal**.

#02. Black and White

1. Редактор уровней **World Modifer** версии 0.1. В отличие от выложенного на июльском компакте удивительно сырого **Eden Buildr'a**, здесь мы видим вполне приличный и полноценный инструмент для создания уровней.

2. Карта **Domination** — skirmish'ная карта для трех игроков (или двух игроков и компьютера, или одного игрока и двух компьютерных оппонентов). Для каждого игрока предусмотрен небольшой **квест**.

3. Карта **Teddy Bear World** — исключительно для синглплеера. Не шедевр, но несколько забавных моментов все-таки имеется. Например, **футбольное поле**, на котором ваши существа могут поиграть в футбол **плюшевыми мишками**, коих в округе разложено немало.

4. Четыре новых модельки ваших питомцев — **слоник** (замена для носорога), **скелет** (призван заменить собой зебру) и очень симпатичный **робот** по имени **Bender** (а может, это фамилия, а зовут его, надо полагать, **Ostap**).

#03. Counter-Strike J.B. Choice #2

Привет всем фанатам КС, а тем более тем, кто пытается изменить его в лучшую сторону в визуальном плане. На этот раз мы будем прикалываться. И прикалываться будем над террористами

Spiderman

Замена модели arctic. Все, конечно, видели мультик, где непобедимый веселый парень в разноцветных рейтузах гоняет врагов народа. Теперь есть возможность просто его взять и пристрелить. Или самому попробовать завалить каунтера сопливой паутинкой. Рескин модели: **Giant Chicken**

Predator

Замена модели **guerilla**. А уж этот фильм со Шварценеггером точно все смотрели. Для тех, кто все же не смотрел, приведу краткое содержание. Зеленый уродец с планеты Nosnedoganyot прилетает к нам в гости, дабы поиграть в прятки в сырых джунглях... Но бравые спецназовцы почему-то не допетрили о его благих намерениях и просто замочили его, как последнего ламера, при этом громко крича "Дай Сонава Бичь!". Что они у него хотели взять, я так и не понял. Вот такое несправедливое кино. Если хотите почувствовать себя Арнольдом с ножом в руке — модель вам в руки. Модельмейкер: **CITY COBRA**

Scream

Замена модели **leet**. Персонаж из страшного и ужасного фильма про дядьку (или тетку) в черном балахоне и маске, купленной в магазине приколов. Сам я фильм не смотрел, но, говорят, он был "мега-ОТЕЦ", потому как фраги делал только ножом. Модельмейкер: **Aaron Hoffman (Hoffa)**.

Ronald

Замена модели **terror**. Вот он! Я, конечно, ничего не имею против закусочной, визитной карточкой которой он является... Но как я давно хотел найти модель этой физиономии, дабы потом жестоко с помощью гранаты... В общем, не нравится он мне. Если хотите "оторваться" от всей души — советую. Если поставите карту de_mcdonalds, то получиться очень забавно: куча клоунов пытается взорвать свой общепит. Модельмейкер: **|3loodHound**

HUDs

Чувствую, что вам своего соседа по лестничной площадке уже не шокировать оружейными извратами — напугайте его новым извратным интерфейсом. Предлагаю на ваш выбор двенадцать рульных шрифтов.

SpriteViewer

Мелкая программулька, позволяющая просматривать файлы спрайтов в Half-Life и его модах.

PODBOT 2.5!

Новая версия лучшего бота для КС. Как всегда, в таких случаях заявляют: исправлена куча багов и добавлено куча всяких рульностей. Так оно и есть. Ставьте и удивляйтесь.

P.S. А вы знали, что если взять в папке **cstrike\\PODBot\\BotChats** файл **BotChatRussian.txt** и скопировать его в папку **cstrike\\PODBot**, изменив его имя на **BotChat.txt**, боты будут писать в чате **ПО-РУССКИ!?!**

Geekplay

Еще одна маленькая, но очень полезная программка. С ее помощью можно без проблем просматривать демки для КС. Очень проста и не требует никакого освоения. После установки от вас потребуется дважды щелкнуть по файлу с демкой, и программа сама вам ее покажет.

BONUS

Самого, если честно, раздражает это слово — БОНУС. Звучит как БАТОН. Кстати, кому понравится, возьмите это слово себе как ник. Итак: БОНУС! Если вам приелись менюшки в контре, предлагаю вам альтернативу. Зацените (гордо). Сам сделал! Для себя, правда, но почему бы не поделиться? В комплекте еще и новая консолька.

BONUS #2

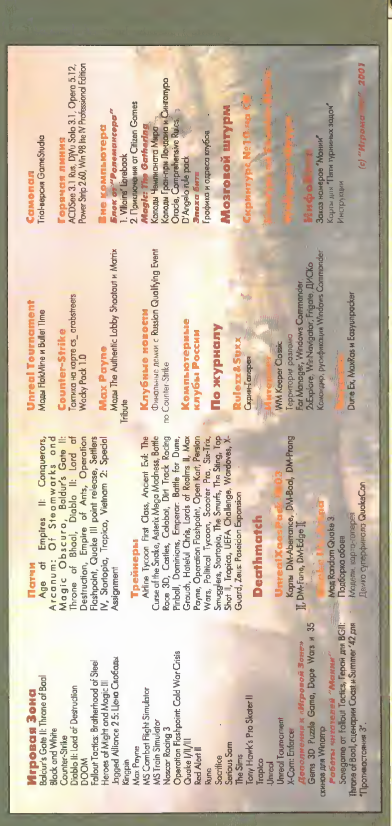
Вот, в последний момент решил поделиться с вами своим логосом. Большой, цветной и про "Манию". Самое хорошее — это то, что он врагов отвлекает от игры.

#04. Diablo II: Lord of Destruction

1. Дополнительные герои: четыре **друида** и четыре **ассасина**. Каждый герой обвешан с ног до головы оригинальными магическими шмотками. Рекомендуем.

2. Мод **Tides of War**, несколько изменяющий баланс игры. Но самом геймплее это сильно не сказывается, но несколько значительных (и, несомненно, приятных) моментов все же есть. У друида усилены малоиспользуемые скиллы (типа Raven) и элементальная магия, у других героев увеличена скорость передвижения и уменьшен расход стами-





ны. После установки этой модификации вы сможете также покупать Gems, а в Gamble теперь доступно не только оружие, броня и кольца с амулетами, но и Jewel'ы, и Charm'ы.

3. Модификацию The Evil 3 от российской Vortex Team со всей уверенностью можно назвать самой продуманной и сбалансированной модификацией для сингла Lord of Destruction. Не секрет, что многие возможности LoD доступны только при игре через Battle-net, в то время как в синглплеере недоступны, например, рунные слова и новые комбинации для Horadric Cube. Установив The Evil, вы сможете в полной мере насладиться всеми новыми возможностями игры. Дальше — больше. Изменена статистика выпадения вещей из монстров — теперь вы не столкнетесь с ситуацией, когда из босса эпизода выпадает дешевая кожаная броня или chipped камень. Значительно увеличены размеры inventory героя и сундука. Наемники теперь живут дольше, с повышением уровня наемники-маги используют соответствующие их уровню заклинания, а из монстров иногда выпадают их органы, из которых можно делать разные полезные вещи.

4. А напоследок для слабых духом — два новых трейнера, поддерживающих Lord of Destruction. Один из них примечателен своим редактором предметов: изменять свойства вещей нельзя, но существует возможность их экспорта/импорта, коей поспешили воспользоваться оффлайновые игроки для обмена интересными предметами.

#05. DOOM

1. Z-DOOM GL — очередной апдейт подобного рода для DOOM и DOOM 2 (первый — DOOM Legacy — был выложен на компакте февральского номера). Является симбиозом пожилого Z-DOOM и новомодного GL DOOM. Основные нововведения: поддержка 3D ускорителей, полигональные монстры (!!!), ничем не уступающие своим квадратноголовым собратьям из Quake, трехмерные модели оружия (вместо спрайтов), красивые эффекты освещения, удобное управление с широкими настройками (функции mouselook, always run и т.д.) плюс множество не столь значительных, но не менее полезных возможностей.

#06. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. B-5 Weapon Mod — превращает Zip Gun в классическую снайперскую винтовку, добавляет 4 режима стрельбы для маузера и третий режим для MP5.

2. World War Mod — добавляет в игру оружие времен Великой Отечественной.

#07. Heroes of Might and Magic III

Пять сценариев для *Armageddon's Blade*: Archeology, Barbarians, Dungeons and Dragons, Malogorn и Soul Shift.

#08. Jagged Alliance 2.5: Цена Свободы

Огромная кампания Bear's Pit Campaign. С очень навороченным и продуманным сюжетом. Сопровождается огромным цветным описанием в html.

#09. Kingpin

Карта Furenol — замочили братка, но после похорон вы не отправляетесь на поминки, а, взяв в руки автомат, топаете мстить... и мстите.

#10. Max Payne

1. Любителям классического экшен-стиля, не приемлющим «аркадный» вид на пятую точку персонажа, предназначается мод First Person View. После его установки вы сможете без проблем видеть мир глазами Болезного Макса.

2. Небольшая модификация Bloody As Heck — заменяет спрайты, ответственные за изображение крови, благодаря чему игра становится невероятно кровавой.

3. Мод Anarchy 1.0 — изменяет анимацию главного героя и свойства оружия. Что-то стреляет сильнее, что-то медленнее, а сам Макс иногда корчит довольно забавные рожи.

4. До кучи — утилита, открывающая доступ сразу ко всем уровням игры.

#11. MS Combat Flight Simulator

1. Три однопользовательские миссии: Tempest vs V-1 Missiles, The Cabras's Fangs и Raid on Bremen.

2. Ну, если вам мало стандартных и дополнительных миссий, создавайте свои. В этом вам поможет официальный редактор, работающий на основе Microsoft Excel. Наглядности, конечно, минимум (просто заполняем таблицу), но при желании можно освоить.

#12. MS Train Simulator

Включив в игру набор утилит для редактирования всего, что только можно, Microsoft обеспечила своему шедевру долгую жизнь. Народ с энтузиазмом воспринял открывшиеся возможности и начал творить.

1. Гвоздь программы — советский крытый товарный вагон 54 т, сделан на основе фотографий и выглядит совсем как настоящий, несмотря на небольшое количество деталей.

2. Классический старинный паровоз Baldwin Pacific.

3. Сценарий Summer Express — вам предстоит проделать путь из Филадельфии в Вашингтон за очень ограниченное время. Поезд идет на пределе скорости, не исключены различные инциденты.

4. Сценарий Long way to Whitefish — везем ценный груз по оживленной магистрали. Очень сложный сценарий для опытных игроков.

5. И напоследок — полный список всех клавиш управления игрой, а также значения всех семафоров и указателей. Язык — английский, формат — pdf.

#13. Nascar Racing 3

Официальное дополнение, включающее в себя новые автомобили, новые возможности, а также апдейт до последней версии.

#14. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Ровно 25 новых пользовательских миссий. Как сложных тактических операций, так и несерьезных миссий развлекательного толка.

2. Утилита OF Launcher, предназначенная для запуска игры с различными параметрами, без утомительного набивания длинных списков в командной строке.

3. На компакте прошлого номера вы могли найти программу BackDatAss, позволяющую сохраняться в любом месте игры. Сегодня мы предлагаем вам аналогичную софтинку, но другого автора. Называется она просто — OF Saving Utility.

#15. Quake

Quake

Внимание — раритет! Одно из первых однопользовательских модификаций для Quake — Alien Quake. Новые уровни, новые монстры, новое оружие, текстуры, звуки, интерфейс... по сути — совершенно другая игра. Модельки Чужик, между прочим, сделаны не намного хуже, чем в более позднем и к тому же коммерческом Aliens vs Predator.

Quake II

По многочисленнейшим просьбам читателей, мы выкладываем полную версию знаменитого Eraser Bot — лучшего бота для Quake II. Бот имеет огромное количество различных настроек, доступ к которым открыт из отдельной программы-launcher'а, что, несомненно, порадует любого, кто не любит набивать команды в консоли. В комплекте также waypoint'ы для наиболее популярных карт, хотя это и не обязательно (не то что в C-S). Боты самообучающиеся, и даже на незнакомой карте минут через 10 могут порвать на сувениры любого «ламка» в Deathmatch и CTF.

Quake III

1. Карта Hang Reactor от довольно известного своими неплохими уровнями для Quake II мэппера Wren Hang. Карта большая и довольно бестолковая, но красивая (когда не тормозит).

2. Карта Under My Skin — двухэтажная арена наполовину рукотворного, наполовину органического происхождения. Выглядит довольно мерзко (в хорошем смысле этого слова): как еще может выглядеть готический замок, тут и там поросший органическими дрожащими выростами?

3. Карта-арена Wert-2 — детище некого Ice B — приглянулось мне больше всего. Карта являет собой просто-напросто большую винтовую лестницу, внизу которой стартует один игрок, наверху — другой. Выглядит это сооружение более чем стильно.

4. Три очень оригинальных скина: Пикачу (ака Cheekeeroo), Красная Шапочка (ака Шапочка Красная) и Clipper (ака Скрепыш — ассистент из Microsoft Office).

#16. Red Alert II

1. Модификация Realistic Red Alert, как видно из названия, делает правила игры более приближенными к реальности. Из игры убраны все «фантастические» юниты типа Chrono Legionaire, зато добавлено большое количество современных боевых единиц — Mobile Air Platform, Rocket Tank, Rocket Soldier и Repair Vehicle — и новых «иконок» для старых юнитов. Кроме того, как и в любом другом моде, были внесены изменения в свойства стандартных юнитов и построек: кто-то стоит дешевле, кто-то ходит медленнее, Oil Derriks приносят больший доход, а из Barraks сразу выходят ветераны.

2. Четыре синглплеерные миссии: Haunted Forest, High Voltage, World War и Amusement Park.

#17. Rune

1. Официальный сборник карт для Halls of Valhalla. Неплохо работает и с обычной версией «Руны», как английской, так и русской.

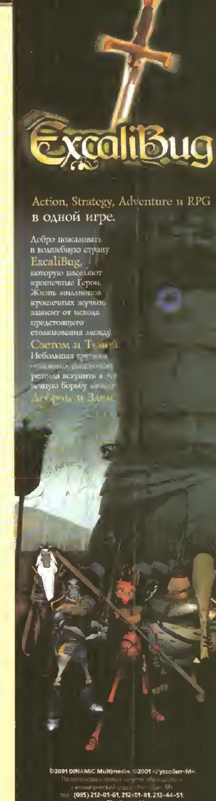
2. Скин War Machine — порт из Unreal Tournament.

#18. Sacrifice

1. Пять новых «полей брани» — The Ultimate Battle, Divine Battlefield, Armageddon, The Trip и Badlands.

#19. Serious Sam

Как раз к моменту сдачи прошлого компакта подоспела 2.0-версия популярного (читайте — самого лучшего) многопользовательского мода. Но, увы, велик был файлик и не поместился (он и на этом CD все место, отведенное под карты, отъел) на компакте. Пришлось откладывать в долгий ящик, зато теперь выкладываем. Seriously Warped DM собственной персоной. Обновлено, добавлено, вывернуто наизнанку очень и очень многое. Советы «крутых Сэмов», среди которых проводился опрос, что изменить, а что оставить в моде, не прошли незамеченными. Среди ново-



введений замечены. три абсолютно новых режима игры (наконец-то появился долгожданный Capture The Flag), шесть новых карт для командной игры (стремительно осваиваем их на одиночную совместимость), новая система подсчета очков, полноценная поддержка Gamespy, заапгрейженный инсталлятор VISE, устанавливающий модификацию без использования различных архиваторов, совершенно новые настройки сервера, призванные ограничить тот беспредел, который могли творить раньше мастера банано... тьфу ты, ножа. Еще добавлена возможность командного общения, о на сладкое — реализована функция показа сопернику неприличных жестов

#20. The Sims

Очередная подборка уникальных предметов домашнего обихода, как обыкновенных книжных шкафов и диванов, так и оригинальных вещиц. Где еще, кроме как в «Симах», вы сможете купить за 200 у.е. полотно Сальвадора Дали? А установить рядом с любимым креслом (перед домашним кинотеатром) автомат для изготовления попкорна? А чучело Дарта Вейдера будет отлично смотреться рядом с креслом настоящего игроманьяка (кресло + компьютер + унитаз + еще черт знает что).

#21. Tony Hawk's Pro Skater II

Десяток дополнительных парков, где вы в очередной раз можете отработать все головокружительные трюки. Карты South Park, Crazy School, Awesome Park, T-Dot, Jump Around и другие.

#22. Tropico

1. Два новых острова: DaSucio — настоящий туристический рай с вулканом посередине и Green Island — тихий вечнозеленый островок с развитой промышленностью и сельским хозяйством.

2. А тем, кому мало стандартных (и двух новых) островов, должен пригодиться официальный редактор карт Кстати, для корректной работы редактора нужно пропатчить игру до версии 1.0.3, для чего в разделе «Патчи» имеется соответствующий файл.

#23. Unreal

Тема «Нереального» не может быть закрыта, потому что не может быть закрыта никогда По факту выкладывания единственной single-карты на диске прошлого номера пришло немало писем с просьбами продолжить сию практику. Посему, думаем, не лишним будет снабжать вас однопользовательскими картами для старичка Unreal да тех пор, пока либо вы не взмолитесь о пощаде, либо фанаты картостроя не устанут творить. А они ведь не устанут... На компакт отправляются только качественные уровни На ведь и их нужно как-то разделить. Мы решили, что можно будет проставить рейтинг для каждой карты. Только учтите, что даже двойка — неплохая оценка, поскольку за точку отсчета мы брали оригинальные игровые уровни, условившись, что они оцениваются в ***четыре с половиной балла (4,5)***. То есть оценка 5 означает, что карта выполнена лучше, чем смогли это сделать «отцы Нереального».

1. Blood Match — карта без какой бы то ни было сюжетной подоплеки: все, что автор хочет сообщить нам о предшествующих игре событиях, умещается в двух-трех строчках в .txt файле. Зато начинка — сладка, но не приторна. Путешествие по расположенным в шахматном порядке залам не надоедает и через час непрерывного геймплея. Секрет прост. Зорчее не знаешь, что ждет тебя в следующем помещении. Автор отошел от классического способа заваливать нос толпами монстров и разместил по уровню ограниченное число «умных» оппонентов, в лапы которым отданы мощные листы вейпоинтов. Какой-нибудь скаарж способен гонять вас по уровню до тех пор, пока не скинет в шахту лифта и не закидает сверху рокетами. Экстремалам посвящается. Настоящий игровой хардкор. Жаль, что карту можно освоить только одиночным прохождением. А как приятно было бы погонять здесь в кооперативе!

Рейтинг «Мании»: 4.5/5

2. Deep Space 666 Судьба в лице автора карты — Криса Берджеса (Chris Burgess) — забрасывает нас на космическую станцию, затерянную в глубинах космоса. Узкие коридоры шахт, туннели канализации, широкие залы управляющих центров И все это заполнено монстрами. Когда-то здесь жили люди Теперь обосновались мерзкие твари И, как всегда, заправляют скааржи На вот космическая шлюпка пристыкована к доку, дверь открывается и.. База будет зачищена. Если не хватает умения отстрелить шаловливые конечности монстрам в гордом одиночестве, позовите на помощь приятеля, а когда все враги будут уничтожены, повернитесь и пустите напарнику пулю промеж глаз. Режимы однопользовательской игры, кооператива и дефматча — во всей красе.

Рейтинг «Мании»: 4/5

3. The Liberation of Na Pali: Episode I — очень сложная карта, повествующая о том, как скааржи вторглись на планету, давно обжитую народом Нали, и поработили «мирных землепашцев». Совет Федерации Галактики решил, что так дело оставлять нельзя. В лучших традициях боевика, на подмогу целой планете был отправлен доброволец. Скарж, ты — болезнь, я — лекарство! Выходи, подлый трус! И так далее в том же духе. Но не стоит думать, что уровень можно пройти на одном дыхании. На карте хватает головоломок, секретов и прочих «вкусностей», делающих геймплей разнообразным. Эх, не была бы еще там так темно... Да и кооперативный режим не помешал бы. Впрочем, адреналина и так хватает.

Рейтинг «Мании»: 4/5

4. Hexephet — настоящий «нереальный» шедевр. Вас сбрасывают на планету в энергетической капсуле, заинтересовавшийся скааржик тщится освободить вас — из одного лишь любопытства. Нажимает кнопку, взрыв — сочные шматки мяса, вы падаете на землю... С этого момента сюжет не отпустит вас, будет держать мертвой хваткой не менее получаса, пока на экране не появится надпись «Уровень пройден». На кто сказал, что местные монстряки дадут вам шанс прорваться к заветному выходу так скоро? Твари будут садиться вам на хвост, нападать из засады, атаковать группами. А дизайн, как принято писать в лучших PR-роликах, «сведет вас с ума». Надеемся, что последнего все-таки не случится, потому что уровень действительно хорош и его стоит пройти до конца, а «без ума» сделать это будет сложновато: головоломок на карте хватает...

Рейтинг «Мании»: 5/5

#24. Unreal Tournament

1. Две шкурки — синий дядька из рекламы Pentium IV и позолоченный робот Pharoh.

2. Карта Holy Waters — классическое веселое «мясо» Карта не перегружена детолями, но выглядит очень стильно, напоминая первые «пыльные» уровни фэнтезийного шутера Wheel of Time.

3. Карта DM-Anubis — одна из самых красивых карт для UT, которые мне случалось видеть. В плане дизайна и атмосферы чем-то напоминает уровни Serious Sam, в то же время значительно красивее и монументальнее

#25. X-Com: Enforcer

Какой бы неудачной и провальной ни была игра, у нее всегда найдутся поклонники Так было со всякими War Wind и Klingon Honor Guard, так получилось и с X-Com: Enforcer Фанаты у этой игры **есть**, иначе для кого бы стали делать дополнительные карты, да еще и **deathmatch**? На случай, если среди наших читателей найдутся поклонники этого «шедевра», мы выкладываем три DM-карты: Darkness Falls, Trophy Room и Ice Skater, благо места они много не займут.. Фанаты примут с благодарностью, а тем, кто игру не видел, советуем посмотреть хотя бы издали на то, во что могут превратить движок Unreal непрямые руки девелоперов.

Дополнение к "Игровой Зоне"



Gems 3D Puzzle Game — ремейк классической логической игры Lines, бича офисов и государственных учреждений, отрады бухгалтеров и секретарей, по своей популярности почти догнавшей Тетрис и Сапера с Пасьянсами. Сия версия, в отличие от предшественницы, выполнена в 3D и отличается весьма серьезными для подобного рода продукта системными требованиями (Pentium II 300 с 64 Mb и 3D ускорителем) Шарики, из которых предстоит составлять линии, сделаны в виде отшлифованных камней и выглядят совсем как настоящие Все священнодействие сопровождается неплохой электронной музыкой

Дополнение к "Игровой Зоне"



Текстовая игрушка Dope Wars принадлежит к очень редкому жанру — симулятор драг-дилера. Вам предстоит пройти путь от простой шестерки до наркобарона. Покупаем в Бронксе экстази, продаем вдвое дороже в Манхэттене, на вырученные деньги покупаем кокаин, которым спекулируем в Бруклине. Убегаем от погони, откупаемся от полиции, кладем денежки в швейцарский банк и едем в другой город, вроде Лондона, а там все заново.. Будьте осторожны: лучше заплатить сотню долларов копам, чем сесть за решетку или просто быть подстреленным.

Дополнение к "Игровой Зоне"



Первая часть подборки лучших скинов для Winamp. Ровно 35 самых удачных, красивых, удобных и функциональных шкурок для самого популярного плеера. В следующем номере ждите вторую порцию.

Работы читателей "Мании"

1. Savegame от Fallout Tactics ничем вроде бы не примечателен, кроме одного редкого предмета — брони Devil Thorn с умопомрачительными характеристиками. Прислал Fyodor aka Cool2120 И скин Earth 2150 для Winamp — того же автора.

2. Герой для Baldur's Gate II: Throne of Baal — паладин инквизитор максимального (34) уровня Прислан читателем Иль-ухо (его партию для Icewind Dale: Heart of Winter вы могли видеть на компакте прошлого номера).

3. Сценарии Coast и Summer'42 для Sudden Strike (Противостояние 3) от читателя Pterodahtel

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

Зо истекший месяц мир игровой индустрии обогатил нос с вами в первую очередь демо-версиями по навернякa известному вам экшену **Aliens vs. Predator 2** и тоже экшену **From Dusk Till Dawn**, который интересен прежде всего тем, что сделан по мотивам поппового кино-ужастика **"От зоката до рассвета"**, снятого ***Родригесом*** при деятельном учостии тов. ***Квентина Тарантино***. Названные игры являются основными в блоке **"Демо-версии"**

Помимо того, вас ожидает подборка всякого мелкого и любопытного, что позволит скрасить вечерок-другой. Список того, что имеет шансы войти на компакт, обширен, поэтому не будем транслировать длинные перечни названий. Загрузите компакт — сами увидите.

Патчи

Age of Empires II: Conquerors.
Версия: 1.0c. *Рейтинг:* 4 балла.
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura.
Версия: 1070. *Рейтинг:* 3 балла.
Baldur's Gate II — Throne of Bhaal.
Версия: 26498. *Рейтинг:* 4 балла.
Diablo II: Lord of Destruction (update).
Версия: 1.09. *Рейтинг:* 5 баллов.
Empire of Ants (uk patch).
Версия: 1.04. *Рейтинг:* 2 балла.
Operation Flashpoint (Ultimate Upgrade).
Версия: 1.10. *Рейтинг:* 5 баллов.
Quake III (point release).
Версия: 1.29h. *Рейтинг:* 3 балла.
Settlers IV. *Версия:* 1.10.908. *Рейтинг:* 5 баллов.
Startopia. *Версия:* 1.0.1. *Рейтинг:* 4 балла.
Tropico. *Версия:* 1.04. *Рейтинг:* 2 балла.
Vietnam 2: Special Assignment.
Версия: 1.01. *Рейтинг:* 2 балла.

С подробным описанием каждого патча вы сможете ознакомиться на компакт-диске.

Рейтинги патчей

*Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплотные бонусы — это всегда классно!)*

Трейнеры

Как это уже принято в наши дни, для всех трейнеров указания по применению одинаковы. А вот были времена, когда компьютеры были... впрочем, я отвлекся. Итак, активизируйте трейнер следующим образом: запустите игру, вернитесь в Windows по **Alt-Tab** и запустите трейнер. После этого возвращайтесь к игровому процессу при помощи все тех же **Alt-Tab** и уверенно жмите необходимые кнопки (обычно это F1, F10, F11 и F12) для получения соответствующих результатов. В основном трейнеры, представленные на диске, занимаются решением проблемы вашего финансового и физического игрового состояния. В подборке присутствуют также сохраненки уровней и редакторы сохраненок.

Я думаю, что перечислять функции каждого трейнера в журнале бессмысленно, поэтому приведу только список игр, для которых имеются трейнеры на диске в разделе ***"Трейнеры"***:

Airline Tycoon First Class, Ancient Evil: The Curse of the Snake, Asterix Mega Madness, Battle Race 3D, Castles, Colobot, Dirt Track Racing Pinball, Dominions, Emperor: Battle for Dune, Grouch, Hateful Chris, Lords of Realms II, Max Payne, Operation Flashpoint, Open Kart, Persian Wars, Political Tycoon, Scooter Pro, Six-Trix, Smugglers, Startopia, The Smurfs, The Sting, Top Shot II, Tropico, UEFA Challenge, Wardaves, X-Guard, Zeus: Poseidon Expansion.

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №03

И вновь от сайта **Unreal.Xaos.Ru** к вам приходит подборка лучших карт для **Unreal Tournament**. Выбором для нынешнего номера сделались ***DM-Aberrance***, ***DM-Baal***, ***DM-Prong][***, ***DM-Fane*** и ***DM-Edge][***. Все карты не только содержатся (в изоляции) на нашем компакт-диске, но и снабжены, по обыкновению, профессиональными рецензиями за авторством сотрудников сайта — **DiZZeL** (*wild_z@mail.ru*), а также **ReZOnAnS** (*rezonans@xaos.ru*), **Detonator** (*detonator@xaos.ru*) и **RedFox** (*redfox@xaos.ru*).

Информация. ***Unreal.Xaos.Ru*** *— отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке* ***UnrealEngine***. *Здесь вы найдете профессиональные туториалы для обучения основам редактора уровней* ***UnrealED***, *много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для* ***Unreal Tournament***, *а также много другое — обои для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее. Адрес сайта:* ***http://unreal.xaos.ru***

Quake III: Arena

Моды

Random Quake 3. Данный мод рандомизирует все параметры игры, которые квейкер привык видеть постоянными: гравитацию, скорость полета ракеты, начальное количество брони и здоровье, урон от оружия, и т.д., и т.п. Геймплей превращается в сумасшедшее действо, в котором возможности профессиональных игроков и любителей практически уравниваются. Играть становится весело, но долго в таких условиях вы не протянете.

Обои

Отличная подборка из двух десятков обоев квейковской тематики, взятых с сайта *Quake The Wall*. Если будет время, заскочите туда — сосчитать общее количество обоев на сайте просто невозможно; мы брали лучшие.

Модели

В рамках прошедшей **QuakeCon'2001** известный товарищ из **id** *Пол Джейку* провел конкурс объектов для карт. Все лучшие объекты были собраны на одной карте-галерее, которую мы и выкладываем на компакт. Это своеобразный музей



статичных моделей, сделанных с помощью редакторов Q3Radient и GTKRadient. Посмотрите, не пожалеете!

Демки

В дополнение к моделям — демка суперфинала турнира QuakeCon по Q3. Играют отцы из отцов — ZeRo4 и Fatality. Смотреть, как говорится, стоя.

Unreal Tournament

Моды

FlakMine. Идея мутатора оригинально до невозможности. Изымаем у населения многострадальные *FlakCanon*'ы и выдаем взамен *FlakMineCannon* — по одному на нас. Суть новоявленной пушки — гранаты, испускаемые "флэком" в режиме альтернативного огня, снабжены детектором движения и литром суперклея.

Bullet Time. Привносит в UT известный эффект "Матрицы" или, если угодно, Max Payne. Запускаем UT, выбираем коэффициент "торможения", "биндим" кнопочку замедления и несемся в бой. В игре нажимаем "забинденную" кнопочку и наслаждаемся пластичными и ме-е-е-едленными движениями оппонентов. В начале на Bullet Time отводится всего три секунды, но это время можно увеличить, активно истребляя врагов.

Counter-Strike

Тактика

Как обычно, подборка скринов, иллюстрирующих тактическое руководство от Дениса Гурова. На арене — карта cs_arabstreets.

Wacky Pack 1.0

В первую очередь пак рассчитан на любителей комиксов от Бендера, так как все модели игроков, заложников, куриц и бутылок с вином станут похожи на своих собратьев из комиксов. И, как обычно, заменены все модели оружия, звуки и другие элементы.

Max Payne

Моды

The Authentic Lobby Shootout. Мод воспроизводит знаменитую сцену из "Матрицы", в которой Нео и Тринити штурмуют небоскреб, уничтожая в процессе штурма батальоны полицейских. Мы играем за Нео, Тринити бегает вокруг и пулит по врагу из "ингрэмов"; из колонн выколачиваются куски кафеля и цемента. Отлично задуманный и неплохо реализованный, но очень короткий мод.

Matrix Tribute. Еще один мод по мотивам "Матрицы". Но на этот раз никто не заменял Макса на Нео, да и Тринити никакой нет. Зато есть очень стильный зацикленный уровень с отличным оформлением — плакатами в виде кадров из фильма и соответствующей музыкой. Повсюду развешаны, разложены и расставлены телефоны, которые настойчиво звонят, когда Макс пробегает мимо. Патронов в обрез — приходится перезагружаться, ненароком выпустив лишнюю очередь.

Клубные новости

В прошлом месяце мы хотели, но не смогли выложить на компакт те финальные демки с Russian Qualifying Event, которые были записаны в Counter-Strike. Причина элементарна — не вместились. Теперь уже место под них оставлено, так что все OK. Записи боев команды M19 против CS-состава c58.

И еще. В последних номерах мы публиковали сводку, содержащую **информацию о компьютерных клубах России**. Сейчас, дабы выиграть немного место в номере, мы перемещаем сводку на компакт, где вы и сможете с ней ознакомиться.

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Наша Скрин-Галерея, состоящая из картинок, представленных во вверенном мне разделе "Rulezz&Suxx" игр, вновь предлагает себя вашему вниманию на компакт-диске. Можете полюбоваться, так сказать, напрямую, не имея преграды в виде типографской краски. И не могу не отметить, что по некоторым играм на компакте приводится большее количество скринов, нежели в номере. — *Олег Полянский*

Интернет

Статья «Электронные деньги»

WM Keeper Classic (английская и русская версии) — виртуальная кредитка. Подробное описание смотрите в журнале.

Территория разлома

Статья «Проводники проводнику — рознь!»

Ряд популярных (и не очень) файловых менеджеров: Far Manager (*см. также раздел "Софтверный набор"*), Windows Commander, 2xExplore, WinNavigator, Frigate, ДИСКо Командир плюс русификация для английской версии Windows Commander.

Статья "Краской в морду — 2"

На компакте вы обнаружите подборку фотографий с пэйнтбольного ристалища, в котором победоносно ;) участвовала компания... т.е. команда *"Мания"*.

Вскрытие

Статья «Слайсовые копи Арракиса»

Dune Ex — программа для просмотра и редактирования *.rfh и *.bag-файлов и файл конфигурации rules.

Статья «Победа над болью»

MaxRos — удобная утилита, обладающая большими возможностями по работе с *.ros-архивами.

Easyunpacker — простая во всех отношениях утилита (как по функциям, так и в плане работы с ней) для распаковки *.ros-архивов.

Самопал

Статья "Игровые конструкторы"

Trial-версия GameStudio — полноценного игрового конструктора.

Горячая линия

ACDSee 3.1 Rus. Популярный просмотрщик графических файлов. Комплектуется патчем, русифицирующим интерфейс, а также файлом помощи, переведенным нашими умельцами на великий и могучий.

DjVu Solo 3.1. Утилита, позволяющая перекодировать графические файлы в формат DjVu.

Opera 5.12. Русская версия популярного браузера.

Power Strip 2.60. Одна из самых известных и популярных программ для разгона видеоподсистемы. Русский интерфейс.

Win 98 lite IV Professional Edition. Утилита подвергает остракизму практически все «необходимые» и насильно навязанные при инсталляции компоненты Windows.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

В предыдущем номере началось сотрудничество журнала *"Игромания"* и ведущего российского сайта *"Ролемансер"* (*www.rolemancer.ru*), посвященного "внекомпьютерным" играм. В том номере это был подготовленный сотрудниками *"Ролемансера"* блок новостей. Плюс ими же предложенные для помещения на компакт и снабженные описаниями модули по AD&D и Warhammer. Теперь в программе аналогичные вещи, но уже в едином, целостно оформленном варианте.

Планируется, что ролемансерский информационный блок отныне будет постоянно действовать на компакте и, вероятно, в ближайшее время подвергнется расширению.

На компакте нынешнего номера:

1. Villains' Lorebook. Книга о мире *Forgotten Realms* для *AD&D 2nd Edition*. Представлены «Bad Guys» на любой вкус и цвет обоих полов, любых рас, классов, уровней и пристрастий. Вообще говоря, по сути *«Книга Негодяев»* может использоваться с любым игровым фэнтези-миром.

2. Приключения от Citizen Games. Растущая популярность системы d20 привела к тому, что уже в этом году состоялся первый фестиваль и конкурс любительских приключений, совместимых с этой системой. Три брошюры данной компании представляют победителей этого конкурса: лучшие фэнтезийные модули-приключения для d20 (читай — для D&D). Наконец-то мы убедились, что у обычных геймеров, таких, как мы с вами, не меньше творческого потенциала и таланта, чем у признанных разработчиков из Wizards of the Coast!

В теории возможны еще некоторые материалы, но это не достоверно.

С подробной информацией о "Ролемансере" вы сможете ознакомиться на компакте.

Magic: The Gathering

Как бы помягче выразиться... В общем, *Len Tiay*, осуществляющий отслеживание новостей в области Magic: The Gathering, приготовил для вас гигантскую подборку колод.

1. Как вы знаете, состоялся Чемпионат Мира. К вашим услугам — колоды, которые в нем участвовали. 293 колоды (можете пересчитать, если не верите...) формата Type 2 и 284 колоды формата Extended. Выражаем надежду, что если у вас были проблемы с идеями для своей колоды, то после просмотра двух файлов с подборками эти проблемы улетучатся, как по мановению волшебной палочки (имеющей, надо полагать, форму кувалды).

2. В довесок — колоды-финалистки с Гран-при Лондона и Сингапура. Суммарно — шестнадцать экземпляров. Формат — IBC (Invasion Block Constructed).

Плюс, как обычно, новейшие *"Оракул"*, полный вариант правил, блок правил и формулировок карт от *D'Angelo*. И не забывайте, что в *"Софтверном наборе"* лежит программа Magic: Suitcase, которая в обязательном порядке должна быть проинсталлирована у каждого поклонника Magic: The Gathering.

Эпоха битв

По отечественному варгейму "Эпоха битв", издаваемому компанией "Звезда", но компакте присутствует подборка фотографий, которые вам будет интересно посмотреть, и информация о клубах, где в "Эпоху битв" можно сразиться. Всем интересующимся и им сочувствующим — обязательно заглянуть.

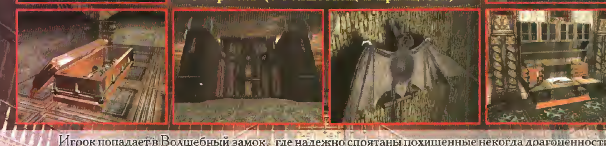


ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК



- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съемочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)









Игрок попадает в Волшебный замок, где надежно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; www.media2000.ru

Разработчик: SG soft

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Скринтурс №10 на CD

Как обычно, девять картинок, готовых бросить вызов вашим знаниям о компьютерных играх. На сей раз составителем "Скринтурса", в противоположность обыкновению, выступил не *Святослав Торик*, а *Дядя Федор*, подошедший к делу основательно и даже, не побоимся этого слова, местами нетрадиционно.

Смотрите! */Морковь, безусловно, полезна для глаз. Вы когда-нибудь видели зайца в очках? (с) неопознанный мыслитель/*

Вспоминайте! */Напрягите память, и вам обязательно захочется что-то забыть. (с) Геннадий Костовецкий/*

Думайте! */Думаю, хоть и вредно. (с) Serg Kodeir/*

Отгадывайте! */Знания бывают двоякого рода: либо мы что-нибудь знаем, либо мы знаем, где найти сведения об этом. (с) Сэмюэл Джонсон/*

Присылайте ответы! */Чем лучше средство общения, тем дальше человек от человека (с) Яло Курек/*

И ВЫИГРЫВАЙТЕ! */Выигрывайте!!! (с) Геймер, а вместе со мной вся редакция "Мании" ;)/*

Конкурс по Counter-Strike

Напоминаю: конкурс продлен до 15 октября. Сообщаю: на компакте вас ждет новая подборка карт. Уведомляю: ваши мнения учитываются, так что можете смело высказываться по адресу *counter@igromania.ru*

Wallpaper-Штурм

Напоминаю: конкурс идет до 15 сентября, т.е. еще в розгаре, когда я пишу эти строки, но уже окончится, когда вы будете читать эти буквы. Сообщаю: на компакте новая серия обоин, присланных конкурсантами. Спешите оценить. ювлмодевУ: в следующем номере состоится *итожживание подводки, побеждение награжденных*, а на компакт будут помещены последние обойнутые пришлые плюс все обедительницы-поины.

Штурм мозгов

Подробности по всем трем конкурсам смотрите в рубрике *"Мозговой штурм"* в номере.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Madl Divoff (mdivoff@igromania.ru)

Свежеотловленные программы

На момент работы над материалами данного номера мне под руку попали следующие произведения всемирного программистского гения, которые я и предлагаю вашему внимамию.

CDex. Практически идеальная программа для перекодирования аудиодисков в формат MP3. Кроме того, CDex образца 1.40 бета 8 имеет все необходимые функции и библиотеки для качественной перегонки звука из одного формата в другой (например, из .wav в .mp3 и наоборот, и т.д.).

Download Accelerator Plus. Версия 5 удобной качалки — Download Accelerator Plus (DAP). Позволяет существенно ускорять время загрузки файлов благодаря порционной загрузке файлов (то есть вместо того, чтобы качать большой файл одним потоком, она "делит" его на несколько частей, после чего загружает эти части одновременно, ускоряя процесс).

DivX. Новая версия кодека для просмотра видео в формате MPEG4, который уже стал стандартом для упаковки цифровых видеозаписей. Полный инсталляционный пакет со всеми необходимыми библиотеками вы найдете на нашем диске.

FAR plugins. FAR Commander, про который рассказано в этом номере в *"Территории разлома"*, имеет очень полезную функцию — возможность работы с плагинами. Представленные здесь плагины и утилиты помогут вам в работе и облегчат решение некоторых задач.

MP3tag Editor 2.16. На мой взгляд, наиболее удачный вариант редактора тэгов в MP3 файлах, в которых содержится информация о песне, исполнителе и многом другом. Программа поддерживает ID3 тэги версий 1.x и 2.x, умеет массово переименовывать .mp3 файлы на основе тэгов, убирать "хлопки" и "шумы" от неправильной скачки и многое другое.

WinAMP plugins. Наиболее свежие и полезные плагины для WinAMP.

Кроме того, мы представляем вашему вниманию третью пре-релизную версию плеера WinAMP — плеера нового поколения. Новая бета-версия популярного проигрывателя медиафайлов поддерживает только .wav и .mp3 файлы и ставит главной задачей отработку интерфейса и обнаружение ошибок движка. Дерзайте, тестируйте, пробуйте!

X-FileGet. Данная утилита предназначена в первую очередь для любителей музыки в формате *RealAudio*. Как известно, многие сайты (например, *cdru.com*) не позволяют скачивать аудиокомпозиции к себе на винчестер, о оставляют лишь возможность их проигрывать. С помощью этой программы вы можете утянуть практически любой файл стандарта *RealAudio* к себе на винт для дальнейшего неоднократного прослушивания.

Стандартный набор программ

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ах как сложно выиграть. Плюс необходимо игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики *«КОДекс»*.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Просто и удобна в использовании.

Dirty Little Helper (DLH). В десятках предыдущих выпусков *"CD-Мании"* мы всегда выкладывали на диск апдейты к DLH по мере их появления. Хотели и в этот раз. Но обламались, так как новых апдейтов для DLH пока что не появлялось. Если к моменту сдачи номера чего-нибудь все же появится — поставим; если нет — в следующий раз, по мере появления.

Но вместе с тем с сайта DLH мы утянули обновление системных библиотек для Windows 9x/ME, датированное 5 сентября текущего года. Данное обновление полезно не только для самого DLH, но и для операционной системы в целом. Рекомендуется поставить. Подробно о нем (точнее, о них...) рассказано на компакте.

Как и аба всех вышеназванных программах

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Карты, задействованные по конкурсу "Пять турнирных задач".

3. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch". Статьи по редактору для Worldcraft, который нужен для создания карт под Counter-Strike.

4. Информация о работавших над компактом и музыке на компакте.

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР (gamer.saboka.igromania.ru)

Редакторы "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР

Составитель "ДемоБлока" и "Софтверного набора" MADI DIVOFF

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Иван Гусев
igusev@onega.ru

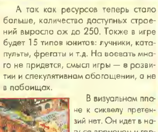
Anno 1503

Жанр: Economical Strategy ✘ **Издатель:** Electronic Arts ✘ **Разработчик:** Sunflowers/Max Design ✘ **Похожесть:** Anno 1602, Colonization ✘ **Системные требования:** Не объявлены ✘ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ✘ **Дата выхода:** Осень/зима 2001 года

Anno 1503

Повторение пройденного, обезьянье копирование удачного, *"тридцать новых монстров"* и прочие "расширения" — судьба многих "вторых" частей. Будь ты даже привел хорошей игры, похожей на другую очень хорошую игру, **Setters III**, — все равно выше головы не прыгнешь.

Сюжет **Anno 1503** отправляет нас на сто лет назад (по сравнению с первой частью) — в эпоху Возраждения. Земли Нового Света, как магнит, притягивают колонистов новыми возможностями, и мы тоже отправляемся за моря навстречу несметным богатствам. Кроме Европы и Америки мы сможем пожить в Африке и даже на Аляске. Исследуя новые земли, будем налаживать отношения с новыми расами: индейцами, эскимосами и модными в последнее время ацтеками. Каждая цивилизация отлична от других в выборе территорий, торговыми предпочтениями и манерой экспансии. В зависимости от климатической зоны, в которой располагается выбранный вами участок для построения торговой империи, будет варьироваться список доступных ресурсов. Так, например, сосны в пустыне не растут, как, впрочем, и ананасы в арктических льдах. Зато северяне могут неплохо приторговывать китовым жиром. На этом ваша экономика и строится: обрей овцу, построй мастерскую, навяжи варежек и спихни неграм, чтобы об кактусы не кололись.



А так как ресурсов теперь стало больше, количество доступных строений выросло аж до 250. Также в игре будет 15 типов юнитов: лучники, катапульты, фрегаты и т.д. Но воевать много не придется, смысл игры — в развитии и спекулятивном обогощении, а не в побоищах.

В визуальном плане к сиквелу претензий нет. Он идет в ногу со временем и гордо демонстрирует целый букет графических ухищрений. Прозрачная водица плавными волнами набегает на берег, пелена тумана нежно стелется по опушке, а тень от мельницы смещается вместе с солнцем, наматывая на лопасти одобрение эстетов. Любой объект в игре недурно детализирован, но, кроме графики и дополнительных экономических опций, в игре мало что изменилось.

Chaser

Жанр: 3D Shooter ✘ **Издатель:** не определен **Разработчик:** Cauldon ✘ **Похожесть:** Deus Ex **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2002 год



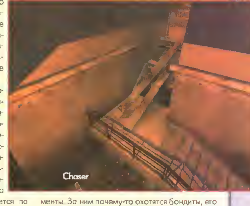
Chaser

В очередной раз будущее человечества не сулит ничего хорошего. Жизнь на Земле похожа на ад, города контралируются бандитскими группировками, внеземные колонии переживают период гражданских войн, государственные службы коррумпированы, а полиция распущена за ненадобностью.

История начинается с того, что Chaser, главный герой, бывший полицейский, бывший агент по особо важным делам и бывший вневедомственный сотрудник галактических спецслужб, чудом возвращается живым с какой-то антитеррористической операции в колониях, потупна растеряв память, друзей и все идентификационные доку-



Anno 1503



Chaser

менты. За ним почему-то охотятся бандиты, его разыскивает межпланетный Интерпол, а бывшие боевые товарищи мечтают разрядить в него пару бластерных обойм. Словом, ситуация у нашего героя складывается незавидная.

Chaser, новомодный сюжетный 3D action от братьев-словаков из *Cauldron*, находится в разработке с февраля сего года, но уже рекламируется вовсю лозунгами типа «новое слово в», «графика, готовая поспорить с» и «безостановочный экшен, автоматически отправляющий всех конкурентов на». В принципе, доля правды во всем этом есть. Движок *CloakNT*, до этого успешно поработавший в **Battle Isle: The Andrasia War**, отлично справляется как с открытыми, так и с закрытыми пространствами, не теряя необычайно высокого качество изображения. Что особо критично для игры вроде **Chaser**, так как по ходу пьесы нам придется и бегать с пушкой в руках, и бороздить пыльные тропинки далеких планет на разномастных футуристических тракторах.

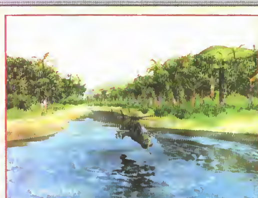
Запутанный сюжет обещает развиваться без дробления на «миссии», периодически прерываясь популярными ныне flashbacks — внезапно нахлынувшими на героя «воспоминаниями», в которые мы будем «играть» как в отдельные уровни. Любопытно.

Остальные подробности о похождениях космического амнезиста тщательнейшим образом скрываются бдительными разработчиками, так что никакой информации о количестве оружия, врагов и «*тех мелких деталях, делающих Chaser игрой, абсолютно не похожей на другие 3D actions*», нам, увы, выловить не удалось. Ждем новостей с ECTS.

Comanche 4

Жанр: Simulation/action ✘ **Издатель:** NovoLogic **Разработчик:** NovoLogic ✘ **Похожесть:** Gunship, Comanche 1-3 ✘ **Системные требования:** Не объявлены ✘ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ✘ **Дата выхода:** Зима/весна 2002 года

В четвертый раз **NovaLogic** поднимает в небо свой потертый **«Команч»** (он же разведывательно-ударный **Sikorsky RAH-66**) и немедленно бьет в лоб новостью класса воздух-земля. Да, именно земля. Разработчики решили отказать-



ся от традиционных для Comanche воксельных ландшафтов и заменить их добрыми полигональными. Несмотря на все достижения NovaLogic в области воксельной графики, полигоны все же выглядят реалистичнее, а сам концепт серии «Команчей» требует качественной современной графики в первую очередь. Уже сейчас скриншоты смотрятся весьма недурно: вода прозрачная, но лишь частично, и в ней колеблется отражение вертолета. Растительность не нештампована из нескольких моделей, и трава действительно торчит из земли, а не покрывает ее гладкой текстурой. При попаданиях наземные объекты эффектно деформируются, а ракеты оставляют выжженные пятна на поверхностях. Но настоящей гордостью разработчиков является эффект нисходящих от ротора потоков воздуха. На малых высотах винт поднимает облако пыли, разгоняет в разные стороны песок и воду, колышет траву и листья деревьев. Даже птицы, напуганные шумом двигателя, взлетают с веток. Сама машина тоже выглядит симпатично, на плексигласе кокпита сверкает солнце и отблески залпов, пилот крутит головой, и ракеты на пилонах не бутафорские — взаправду покидают борт вертолета. К сожалению, вся эта красота будет работать только на видеокартах с поддержкой T&L.



В игре планируется 5-6 одиночных кампаний, в среднем по 4 миссии в каждой. Миссии будут проходить над бесконечными джунглями, в пустыне и высоко в горах, над тропическими островами и даже над населенными пунктами. В воздухе вам будут противостоять Ка-50, Ка-52 и Ми-24. На земле — как обычно, типичные представители ПВО и бронетанковых частей стран Восточного Блока.

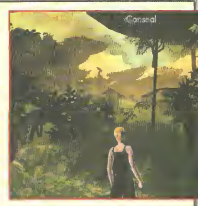
Как и в предыдущих сериях игры, геймплей больше склоняется в сторону экшена, нежели симулятора. Модель полета старательно подгоняется под "неопытного летчика" и позволяет выполнять фигуры высшего пилотажа без особого напряжения. По словам продюсера проекта **Весо Экорда**, игроку не нужно будет зубрить 150-страничный мануал. Практически все управление прошлых серий останется нетронутым — джойстик и пара клавиш как минимум.

Conseal

Жанр: TPS ✘ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Similis ✘ **Похожесть:** Tomb Raider, Indiana Jones The Infernal Mashine ✘ **Системные требования:** P500, 128Mb, 32Mb Video ✘ **Мультиплеер:** Не объявлен ✘ **Дата выхода:** Зима/весна 2001 года

Начинающие приставщики-заводилы, портировщики-пихачи **Similis** кроме выходящего в следующем году футуристического гоночного симулятора **Beam Breakers** задумали подарить миру очередную Лар... простите, солдата Джейн. Стиль тривиального экшена от третьего лица не нуждается в описании, по этому давайте сразу взглянем на сюжет. О, сюжет тот еще: неизвестные сбивают вертолет ВВС США над тропическим островом, и катастрофу удается пережить только пилоту *Китти Хок*. Ведомая вами, она судорожно ищет в джунглях радио, чтобь вызвать помощь. Находит. Просит, чтоб спасли. Говорят — разломай зенитный комплекс. Тащится через весь остров, прячась от врагов и изредка постреливая. Ломает комплекс. И тут выясняется, что все это затеял сумасшедший американский полковник, который... а том еще ученый... ну, вы поняли. В общем, на протяжении игры мы сможем побегать по лесу, поползать по военному лагерю и поразвлечься в подземных лабораториях.





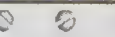
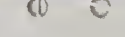
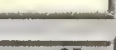
Индивидуальный окрас геймплею дает то, что Китти — не профессиональная убийца. Она едва прошла огневую подготовку. Ее самым надежным оружием против врагов будет скрытность. Например, испортив оборудование, можно отвлечь охрану и проскочить мимо незамеченной. А если устроить пальбу, на звуки сбежится целая рота. Как в **Hitman**, враги будут реагировать на трупы, поднимая тревогу. Каждый человек имеет "зону видимости" и «слышит» только на определенном расстоянии, что открывает известные возможности. Как вы понимаете, в подобного рода играх графика играет ключевую роль; в случае с **Conseal** суждения о ней в целом положительны. Цветовые гаммы подобраны недурно, и джунгли в жиденьком тумане смотрятся достаточно живо, и открытых пространств движок игры тоже не боится.

Europe Universalis II

Жанр: RTS ✘ **Издатель:** Strategy First Inc
Разработчик: Paradox Entertainment
Похожесть: Europe Universalis, Civilization
Системные требования: PII-300, 64Mb
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Декабрь 2001 года

Для тех, кому не посчастливилось играть в первую часть "**Европы**", напомню, что это пахабное клеймо RTS в шапке не стоит ассоциировать с **C&C** или, скажем, **Total Annihilation**. Это — глобальная стратегия, а не тактический симулятор с глубокими условностями по части ресурсов и побед. Глобальная — это когда перед вами не план совхоза «Заветы Ильича», а карта мира; и вашего августейшего клика смирно ожидают не пара взводов пушечного мяса, а многотысячные сухопутные соединения, огромные флотилии — военная мощь целой страны. В **Europe Universalis II** вместо одной из восьми европейских держав вы сможете выбрать любую из 180-ти, т.е. вы сможете определить историю развития практически любой страны мира, будь то Швейцария, Зулу или Гондурас. Целью жизни является вовсе не мировое господство, а решение действительно важных и, главное, достижимых задач национального значения: аннексия богатых приграничных территорий, экономическая экспансия, заключение выгодного союза и просто мирное и безбедное существование.

Внутренняя политика будет заключаться в громотном лавировании между крайностями социально-экономи-





ческого строительства. Угодно ли вам пользоваться консервативными методами или радикальными? Желаете ли вы децентрализовать правительство или, наоборот, замкнуть все ветви власти на себе? Что вы предпочтете в качестве фундамента торговой политики: меркантилизм или свободную конкуренцию? Подобных инструментов теперь предлагается больше десятка, и в целом система напоминает терминал государственного устройства в Alpha Centauri. В сравнении с первой частью сиквел предоставит игроку гораздо больше возможностей регулирования в этой сфере.

Основное игровое поле — карта мира. Вся суша поделена на пару сотен провинций — не Великобритания, а Уэльс, Шотландия, Северная Ирландия и т.д. Как и в первой части игры,



ваше правление начинается в 1419-м году и вы получаете несколько провинций в соответствии с исторической ситуацией. Помните карту Японии в Shogun: Total War? Вот-вот, очень похоже. Только фигурки передвигаются в реальном времени.

Дипломатия, сердце игры, пополнится возможностью заключать международные торговые контракты, при обсуждении условий мирного договора требовать или предлагать любую провинцию и сумму денег. Независимость и вассалитет тоже могут быть объектом переговоров. Больше внимания будет уделено религиозным и культурным особенностям отдельных народов. Индуизм, конфуцианство и буддизм присоединятся к католичеству, тем самым предоставив дополнительную почву для разногласий и войн. Культурные и языковые различия будут сказываться на взаимодействии цивилизаций, причем с течением времени эти условия могут изменяться. Игру разнообразят также исторические события и дополнительные условия, возникающие «по ходу жизни».

Проект можно назвать классическим сиквелом. Раз игра удалась, почему бы не навешать на нее лишних заклепок и не продать в новой упаковке? Изменения разнообразят геймплей, дают больше возможностей контроля, но вместе с тем носят скорее косметический, нежели фундаментальный характер.

Legion

Жанр: Strategy ✗ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Slitherine Software ✗ **Похожесть:** Shogun: Total War ✗ **Системные требования:** Не объявлены ✗ **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Весна 2001 года

Legion — рабочее название стратегии, действие которой основано на истории Великой Римской Империи. Вашей задачей становится сплочение народов государства и защита его от варварских племен. Более 20 народов, населявших в то время территории современных Италии и Франции, примут участие в происходящем. Игровая карта разбита на несколько тысяч локаций — уникальных трехмерных полей брани. Одновременно в битвах будут участвовать сотни воинов. Их обмундирование и оружие доподлинно повторяет оригинальные образцы того времени. "Историческая достоверность во всем" — вот основной принцип разработчиков Legion. Игра охватит период истории от становления Рима до галльских войн. Это значит, что каждая игровая карта имеет изменяемые характеристики: сначала вы воюете здесь с дикарями, а столетия спустя здесь же вы защищаете Рим от галлов.

Основой экономики игры станут города — именно через них вы получите доступ к необходимым ресурсам, коих в "Легионе" планируется аж пять видов: металл, дерево, текстиль, провиант и человеческие ресурсы. Производство первых четырех стимулируется



развитием городов и увеличением населения, для чего, опять же, нужны еда, одежда и железо. Для тренировки солдат понадобятся все пять видов в комбинациях, зависящих от родов войск и особенностей нации. Для повышения эффективности города можно будет распределять людей по родам занятий, развивать инфраструктуру, расширяя тем самым зону влияния города, как в Call to Power II. С течением времени технология и наука будут развиваться, а вместе с ними — архитектура, орудия труда и, конечно, вооружение.

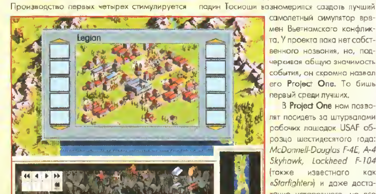
Цель проекта — совместить традиционно враждебные друг другу игробельность и историческую достоверность. С одной стороны, разработчики пользуются классическим набором деталей для создания стратегий: ряд ресурсов, городской менеджмент и трехмерные баталии, в которых нужно комбинировать различные рода войск и пользоваться формациями. С другой — стараются не упустить ни малейшей исторической подробности, сделать игру информативной и интерактивной одновременно.

Project One

Жанр: Flight Sim ✗ **Издатель:** Нет
Разработчик: Third Ware Productions
Похожесть: European Air War ✗ **Системные требования:** Не объявлены ✗ **Мультиплеер:** Без подробностей ✗ **Дата выхода:** 2002 год

Тосиаши Кавахито — японец. И, как истинный самурай, он строго следует принципу Хагуэру: четко концентрироваться на поставленной цели, невзирая ни на что. Когда Кавахита работал в Activision, мир увидел шедевральные Jane's Longbow и Longbow 2, одни из лучших вертолетных симов всех времен и народов. Еще через несколько лет с идеей игры про реактивные истребители он ушел в Microprose и снова не прогадал; в его European Air War некоторые играют и по сей день. Теперь, отправившись в свободное плавание и организовав собственную девелоперскую контору Third Ware Productions, господин Тосиаши вознамерился создать лучший самолетный симулятор времен Вьетнамского конфликта. У проекта пока нет собственного названия, но, подчеркивая общую значимость события, он скромно назвал его Project One. То бишь первый среди лучших.

В Project One нам позволят посидеть за штурвалами рабочих лошадок USAF образца шестидесятого года: *McDonnell-Douglas F-4E, A-4 Skyhawk, Lockheed F-104* (также известного как «*Starfighter*») и даже достаточно устаревшего, но все



равно активно используемого во времена вьетнамской войны *F-100 Super Sabre*. Полагаю, при известной педантичности Кавохито излишне будет говорить, что он заранее позаботился о достойных консультантах. Среди них числятся многие инженеры и пилоты *именно тех* самолетов, и их обязанностями будет внимательно следить за адаптацией сложной авионики истребителей под нужды компьютерной игры.

Упор сделан на детальное воссоздание хронологии войны, и все миссии, которые мы получим во время одиночной кампании, так или иначе станут воплощением реальных исторических событий. Причем кампания будет как статической (только исторические миссии), так и динамической, то есть поражение в одной миссии не приведет к поражению в войне. Кавохито обещает очень ветвистое «дерево боевых вылетов», и броуновское движение по нему сможет привести к совершенно непредсказуемым для игрока сюжетным поворотам.

Rogue Spear: Black Thorn

Project One

Как водится в таких играх, противостоять американским истребителям будут старые советские «Миги», «Су» и прочие истребители тех времен, не говоря уже о «лучших в мире» комплексах ПВО. Других существенных подробностей, касающихся Project One, пока нет. Движок находится в стадии активной доработки (говорят, что дрейфующие по сети скриншоты уже полгода как неактуальны), идут активные поиски издателя, а дата выхода маячит на отметке «где-то в 2002 году». Ну да что нам, терпеливым, подождем. Банзай, Тосиаши, уж не подкачай.

Rogue Spear: Black Thorn

Жанр: Tactical Combat Simulation
Издатель: Ubi Soft ✘ **Разработчик:** Red Storm Entertainment ✘ **Похожесть:** Rainbow Six, Rogue Spear ✘ **Системные требования:** P-233(266), 32(64)Mb, Rivo TNT
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Октябрь 2001 года

Девиз «ни года без Rainbow Six» работает безотказно. Однако в который раз вместо изготовления полноценного продолжения полковник Клэнси и его личный свечной заводик Red Storm готовится обрадовать нас внеочередным адд-оном к адд-ону.

Итак, Black Thorn — десять новых миссий, парочка свежих оперативников и очередной антитеррористический вояж по основным достопримечательностям нашей планеты в компании матерых спецназовцев и фирменного закрученного сюжета от Клэнси. Специально для любителей онлайновых ристалищ заготовлено шесть тщательно оттестированных карт и новый мультиплеерный режим Lone Wolf. В нем все игроки, оказавшиеся на карте, начинают сражение с хиленькой «Береттой», кроме того самого «одинокого волка», экипированного по самое не хочу. Убитый волк выбывает из игры, а на его место моментально становится убийца, и так до полнейшего взаимного изничтожения. Сурово, но любопытно.


Rogue Spear: Black Thorn

Теперь плохая, но ожидаемая новость. Движок Black Thorn — все тот же, в который раз «улучшенный и модифицированный» вариант старичка Rainbow Six (что и обусловило более чем скромные системные требования). И хорошая новость — для игры не потребуется диск с оригинальным Rogue Spear, так что если вы еще не, то непременно приобщайтесь — ведь когда-то игры этой серии открыли совершенно новый жанр тактических симуляторов.

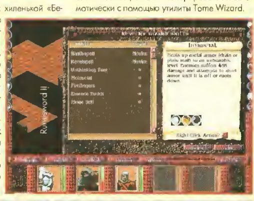
Runesword II

Жанр: RPG ✘ **Издатель:** Shrapnel Games
Разработчик: Crosscut Games ✘ **Похожесть:** Realms of Arcania ✘ **Системные требования:** P-133, 32Mb ✘ **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Сентябрь 2001 года

Известный издатель варгеймов **Shrapnel Games** объявил о своем согласии публиковать сиквел популярной бесплатной RPG **Runesword** (ее можно взять отсюда: *www.runesword.com*). Вторая часть представляет собой компьютерную реинкарнацию классических настольных фэнтези-игр, где все



внимание уделено показателям персонажей и математическим расчетам. Графика в этой игре понадобится лишь для упрощения интерфейса, и лучше о ней не говорить вообще. Игра состоит из двух эпических частей — *"The Land Beyond"* и *"The Hunt"* — плюс трех небольших путешествий. Предлагают 13 рас на выбор, 35 развиваемых скиллов и 6 магических школ общей вместимостью в 46 заклинаний. Кроме стандартных RPG-показателей вроде силы и ловкости планируется внести в список жестокость, жадность, гордыню и даже, простите, идиотизм. Адские твари, хитроумные ловушки, трудноразрешаемые головоломки и мистические артефакты прилагаются. С игрой поставляется нешуточный редактор сценариев, позволяющий игроку создавать приключения в стиле фэнтези, научной фантастики и готики, а также генерировать их автоматически с помощью утилиты Tome Wizard.



Spiderman

Жанр: Action **✘ Издатель:** Activision
Разработчик: Activision/Gray Matter Interactive
Похожесть: Любой платформенный action
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет **✘ Дата выхода:** Ноябрь-декабрь 2001 года


Spiderman

В преддверии нового сезона показа мультфильмов про человека-паука и выходящего в следующем году одноименного кинофильма вездесущая **Activision** не пору с **Gray Matter Interactive** возымели порадовать нас тематической игрушкой. Однако подвох состоит в том, что Gray Matter (все силы которой сейчас брошены на **Return to Castle Wolfenstein**) не имеет к игре прямого отношения и лишь портирует с **Dreamcast** творение какого-то безымянного активиженского девелопера.

Кроме того, за процессом разработки **Spiderman** лично следят большие шишки из **Marvel Group**, создателей оригинальной серии комиксов, а это автоматически означает правдивое воспроизведение всех подробностей человеко-паучих похождений. Так, уже известно, что кроме самого Спайдермена в грядущем москараде непременно примут участие такие колоритные личности, как Скорпион, Доктор Осьминог, Человек-Ящер, рогатый Рино, а также любимец публики, фокусник и иллюзионист Мистерио, он же мистер-голова-в-аквариуме. Конечно же, не забыт и Venom, ужасное космическое паучье альтер эго, а по совместительству и главный игровой негодяй.

Наряду со стандартными упражнениями паучьей гимнастики вроде ползанья по стенам, прыжков с небоскребов и лихих виражей на резиновой паутине разработчики обещают целый ворох мини-игр типа забегов наперегонки по крышам небоскребов, художественного уворачивания от падающих бетонных плит, прицельного метания паутины и прочих веселых стартов. Не забыты и другие спайдерменовские трюки: многослойное заматывание врагов в неподвижные коконы, полный иммунитет к падениям с большой высоты и даже знаменитое "паучье чутье", превратившееся, правда, в банальный радар где-то внизу экрана.

Движок от **Tony Hawk's Pro Skater** демонстрирует довольно приличный уровень графики, межмиссионные вставки будут выполнены в комиксном (Marvel все-таки) стиле, а замороченный сторилайн раскрывает душещипательную историю об очередной мировой угрозе, и вечный паучий недруг, главред Daily Tribune мистер Джеймсон, как всегда, выставляется полным идиотом. Забавная такая игра намечается, жизненная.

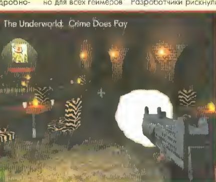


Spiderman

The Underworld: Crime Does Pay

Жанр: RTS/3D action **✘ Издатель:** Не объявлен **✘ Разработчик:** Phoenix Entertainment
Похожесть: Mafia, Gangsters
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: 2002 год

Пресс-релиз **Phoenix Entertainment**, посвященный их первому проекту **The Underworld: Crime Does Pay**, сразу выдает новичка в индустрии — слишком уж пафосно преподнесена игра. Она, как водится в таких случаях, "революционная" и вдобавок "предназначена абсолютно для всех геймеров". Разработчики рискнули объединить стратегию в реальном времени с шутером от первого лица и дополнить микст RPG-элементами. Лихое сочетание жанров лишь усиливает энтузиазм ребят из Phoenix.


The Underworld: Crime Does Pay

Нам в очередной раз предлагают познакомиться с суровыми буднями обитателей преступного мира. Действие разворачивается в абстрактном *The City*, современном мегаполисе, смутно напоминающем Гатэм-сити из фильма про Бэтмена. Игрок становится во главе маленькой преступной организации. Задача ясна — расширить количественный состав банды и полностью взять город под свой контроль.

Но победа не придет сама, а город не сдастся без боя. Уровень преступности в The City просто зашкаливает, бандитов всех мастей полным-полно, и никто из них — ни "шестерко", ни матерый мафиози — не перейдет на вашу сторону за красивые глаза. Кого-то придется купить, кого-то запугать, а кого-то... кого-то просто убрать с дороги.


The Underworld: Crime Does Pay

Сначала разберемся со стратегической составляющей игры. Стараниями разработчиков игрок способен смотреть на The City с небесных высот. Используя вид сверху, нужно управлять своими помощниками, ставя перед каждым определенные цели. Один шпионит за враждебными бандами, второй собирает дань с торговцев на подконтрольной территории, третий налаживает нелегальное алкогольное производство, четвертый ведет переговоры с потенциальными союзниками, а пятый спешит на "разборки". Без дела не сидит никто. Чем могущественнее империя зла, тем выше ее доходы и тем менее она подвластна воле представителей закона.

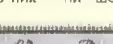
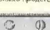
По уверениям разработчиков, они создали полностью интуитивный интерфейс, который позволит игроку в течение 5-10 минут разобраться, что к чему. Управление элементарно, микроменеджментом The Underworld не перегружена, так что играть вроде как будет просто.

В The Underworld: Crime Does Pay можно в любой момент переключить камеру из положения "вид сверху" в положение "вид от первого лица". Глава преступной группировки лично на разборки не пойдет, зато можно вселиться в любого из "пацанов" и взглянуть на мир его глазами. Вид от первого лица можно использовать при исследовании города или выполнении конкретного задания, но особенно он уместен в бою. Вместо того, чтобы с высоты птичьего полета наблюдать за тем, как уплывает победа, хватаем в руки автомат и рвемся в самое пекло. Тра-та-та-та-та и все такое прочее.

Конечно, придется не только нападать на представителей конкурирующих организаций, но и защищаться от них. Враг не дремлет и постоянно покушается на наш бизнес: то на подпольный завод ворвется, то в подконтрольное увеселительное заведение вломится, везде сея панику и смерть. Хорошо, что кругом свои люди. Выбираем управляющего заводом или заведением, включаем вид от первого лица и выясняем, кого больше любит дьявол. Впрочем, личное участие не обязательно — при необходимости AI сам смоделирует схватку.

"Революционный", конечно же, движок игры не очень требователен к железу, предлагает "высокую детализацию текстур, правдивую физику движений субъектов и объектов, скелетную анимацию, динамичное освещение, объемный звук". В настоящее время разработчики уже предлагают его на продажу коллегам из других компаний. Но вряд ли коллеги польстятся — игровые скрины выглядят до неприличия облезло и напоминают юношеские эксперименты на демосцене, а только что приведенная характеристика движка представляется чистейшей фикцией. ■



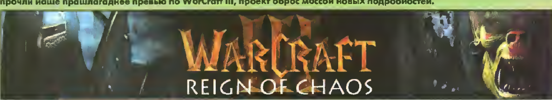



Олег Полянский
rod@igromania.ru



Вы держите в руках эпохальный номер "Мании": в нем мы открываем рубрику "В центре внимания" (название — пока что рабочее, будут другие варианты — присылайте), где будем рассказывать о самых ожидаемых в игровом мире проектах. Это игры класса DOOM 3, WarCraft III или Heroes of Might and Magic IV. Каждый месяц мы будем собирать крупицы новых сведений о таких играх и снабжать их авторскими комментариями на тему того, насколько хороши для игры эти новости. Разумеется, с нашей очень личной, предвзятой и субъективной точки зрения.

Окончательный список игр еще не утвержден — предложения и пожелания, как и версии названия, направляйте по адресу rod@igromania.ru. А пока, для затравки, поговорим о невероятно ожидаемой игре от Blizzard — с тех пор как вы прочли наше прошлогоднее превью по WarCraft III, проект оброс массой новых подробностей.



ЖАНР: RTS с элементами RPG

Издатель: Ubi Soft www.ubisoft.com

Разработчик: Blizzard www.blizzard.com

Похожесть: WorCroft I/II

Сайт Игры: www.blizzard.com/wor3/

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 128Mb, GeForce2 MX

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Дата выхода: Начало 2002г.

WarCraft III (далее WC3), как известно всем, кто держит руку на пульсе, — не просто стратегия. Это стратегия с глубокими элементами RPG; "role-playing storotegy", по выражению самих Blizzard. Ролевая часть игры завязано на героях. Именно герои беседуют с NPC, получают квесты, прокачиваются в боях и собирают в инвентари артефакты. Герои ведут в бой армии и играют ключевые роли в сюжете. Впрочем, сама по себе эта давно уже не новость. Зато между майской E3 и сентябрьской ECTS и на самих выставках разработчики щедро делились сведениями о проекте, интервью сыпались как из рога изобилия. Пропутешествовав день по Сети, я узнал много интересного.

Вожди краснокожих

Всего в игре 12 видов героев — по три на каждую расу. У людей герои зовутся Arch Mage, Mountain King и Paladin — соответственно маг, воин и рыцарь с медицинским образованием. Герои орков: Tauren Chieftan, один из сильнейших юнитов в игре, он страшен в рукопашной схватке, Blade Master — продолжатель дела ниндзя, умеющий становиться невидимым и плодить собственные зеркальные отражения на радость врагам, и Far Seer — герой-на-волке, который мало того, что хорош в драке, так еще и умеет понемногу восстанавливать здоровье однополчан. Умертвия переманили у орков из WC2 Death Khight, катаржу неплохо в компании Lich и конгломерата неизвестно чьих трупов по кличке Abomination. Неизвестно, изменился ли Death Khight на службе у нежити (каламбур вышел) — общие фразы о "пагубном колдовстве" не в счет; Lich же славен умением высасывать из врагов жизненную силу, а Abomination в ближнем бою работает как чудовищная мясорубка. У темных эльфов что ни герой, то легенда. Demon Hunter — эти воины поклялись бороться с силами Хаоса, после чего ритуально выкололи себе глаза, взамен них "разработав спектральный взгляд", с помощью которого они ясно видят демонов и нежить в любое время суток и на любом расстоянии; вооружены двумя сверкающими лезвиями в виде полумесяца. Keeper of the Grove — наполовину эльфы, наполовину олени. Красивые такие, с рогами. Правая рука у них вдвое больше левой и снабжено шиповатыми когтями.

Характеристики героя наращивают "самостоятельно". То бишь, раскидывая очки опыта между strength, agility и intelligence, они обходятся без участия игрока. Какая характеристика будет быстрей расти — зависит от класса героя. Маг стремится поумнеть, воин — стать более ловким и сильным. Использовать самые мощные свои спеллы герои смогут только начиная с пятого уровня. У Arch Mage это способность телепортировать целые партии юнитов в указанное место на карте, Paladin умеет воскрешать трупы, что лежат в радиусе действия спелла, а Mountain King — держите челюсть! — выращивает золотоносные шахты на пустом месте! В целях сохранения баланса откалывать подобные фокусы разрешается не чаще раза в день, а день в мире WC3 длится шесть минут реального времени. Потом солнце на четыре минуты проваливается за горизонт и снова встает на востоке. Не желаете ли скастовать утренний спелл? Кстати, если в мультиплеере ваш герой применил самую сильную свою магию, об этом тут же узнают другие игроки — на экране появится объявление.

До недавних пор на 10 уровне развития карьера героя заканчивалась, но при тестировании геймплея разработчики решили увеличить предельное число уровней до 15. Вполне разумно, если учесть, что герои будут путешествовать между миссиями в кампании.

Зелья, посохи, мантии, разного рода артефакты делают героя более мощным в атаке и менее уязвимым. Артефакты изредка попадаются прямо на карте, но чаще их придется по-



Трехмерность в действии. Дварфы на горшие горы метают бомбы по пробирающемуся у подножия отряду орков. Оркам остается только бессильно скрежетать зубами.



Камера полностью подвластна игроку: можно не только "зумить" изображение, но и вращать ее вокруг ландшафта. Кстати, в центре кадра – злобный мясник Abomination, орудует топором.

купить у торговцев или отвоевывать в битвах — значит, есть смысл посылать героев в разведку. Более того, разведка просто необходима, иначе враг успеет обойти все нейтральные постройки и заграбастать все ценное, что там лежит. Это могут быть уникальные юниты, которые охотно присоединятся к первому же герою с толстым кошельком, или даже новые технологии. Конечно, в путешествиях по карте всегда есть риск напороться на дракона 10 уровня (наисильнейший юнит в игре); но постарайтесь отнестись к этому философски... Это не так трудно — ибо герои в WC3 бессмертны, как Дункан Маклауд. Точнее, после "гибели" героя его всегда можно воскресить, правда, угрохав на это чуть ли не половину денег из своей казны.

Победа борьбой решена

В предыдущих стратегиях от Blizzard мы в равной мере занимались как войной, так и строительством. В WC3, по признанию самих разработчиков, сделан больший упор на тактику. Причем тактику не того рода, как в StarCraft, где мы почти всегда могли наштамповать еще десяток-другой солдат и бросить их в очередную волну зергов. В WC3 ценен каждый юнит — загубив при нападении на чужую базу половину отряда футменов, лучше переиграть бой. Юниты, равно как и герои, наращивают характеристики в боях! К слову, одной из причин появления героев выступает как раз намерение Blizzard сделать "более тактическую" стратегию.

Это не означает, что развитие базы стало делом сугубо вторичным. Но теперь проще победить и без развитой инфраструктуры. Надо лишь с самого начала шустро бегать по карте, собирать сливки с нейтральных построек и зарабатывать на жизнь, побеждая в стычках с врагом и нейтральными монстрами и собирая деньги с трупов. Разработчики ставят скорее на развитие юнитов, в частности героев, нежели на стройку и апгрейд зданий.

Обкатка

Недавно г-н Пардо, руководитель проекта, внес в игру несколько серьезных изменений. Первое из них касается угла зрения игрока, или, проще говоря, расположения камеры. Ранее камера не то чтобы упиралось в землю, но было довольно близко от нее — в соответствии с "ролевым" духом игры. Но в конце лета Пардо решил, что это плохо согласуется с представлением о WarCraft как о стратегии, и отдал распоряжение поднять камеру вверх. Результат вы можете наблюдать на свежих скриншотах, подборка которых идет на компакт.

Следующий вопрос был не менее важный — об управлении юнитами. Если помните, Blizzard некогда объявила, что управлять непосредственно можно будет только героями. Обычные же юниты обречены всюду следовать за героем и получать от игрока лишь косвенные команды. К счастью, Пардо пришел к выводу, что это лишь усложняет игру и меняет привычную для любителей RTS схему. Таким образом, юнитами все-таки можно будет управлять отдельно, не привлекая героев. Что, в общем-то, и хорошо: не то старый добрый WC стал бы напоминать Heroes of Might and Magic, а подобное "столкновение титанов" ни к чему хорошему бы не привело.

И последняя на сегодняшний день модификация косается экономической части игры. Сделав сильный акцент на бои, Blizzard спохватилось, что сбор ресурсов/развитие базы стало слишком уж простым делом. Чтобы исправить этот недостаток, решено было расширить технологическое древо — в него был добавлен ряд апгрейдов и одно новое здание.

Зал ожидания

Из последних новостей стало известно, что дата релиза WC3 сдвинута на начало 2002 года; до конца августа мы думали, что увидим игру еще до Рождества. Причины отсрочки стары, как мир: *"наша цель — делать лучшие в мире игры... это значит, что мы не допустим релиза, пока игра не будет полностью готова... лучше мы немного опоздаем, но отполируем игру до зеркального блеска... и мы верим, что третий WC будет не только не хуже, но и лучше предыдущих частей..."* Впрочем, я иронизирую больше по привычке — пусть себе делают игру сколько понадобится, хоть... хоть до марта. Как ни крути, а когда WarCraft III выйдет-таки, мы самое малое на месяц забудем о существовании всех прочих стратегий.

...Кто-нибудь думает иначе? ■



Светящиеся мечи орочьих Blade Master'ов страшны в ближнем бою. Возникают, кстати, некоторые ассоциации с рыцарями джедаями.

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onega.ru



ЖАНР — RTS

Издатель: Activision
www.activision.com
Розработчик: Mad Doc Software
www.maddacsoftwore com
Похожесть: Stor Trek· Armada, Homeworld

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локольнов сеть, Интериет

Дата выхода: Ноябрь 2001 г.

Первов часть Star Trek: Armodн появилась на свет в прошлом году. Как и большинство стартрековых игр, оно не имела особаго успеха и была раскрвтиковано за првмитввный AI, многочисленныв баги и явную вторичность. Саздатели Stнr Trek: Armada, вдоволь нонгравшись в StarCraft, Hnmeworld и другве космические RTS, попытались вычленить из них самыв "вкусные" моививы и объединить их в одной игрв. Нв, увы, не вышвн у Данилы-мостера Комвнный цивток. Тем не менее, но многом благодарв орміи фонотов Star Trek, Armadн окупилось и далв издатвию повод "заказать" продолжение. В марте 2001 года студие Mad Dac Snftware, сформированнов из бынших сотрудников Looking Gloss Studios (!) и команды, роботавшей над первой "Армодой", объявила о скором релизв *"сиквела самой раскупаемой RTS во вселенной Star Trek"*. О'кей, мы готовы

Хьюстон? У нас проблема!

В Stor Trek. Armado II нам предстоит оказать предпочтение одной из трех сторон и играть либо за *Федерацию*, либо за *Клингонов*, либо за *Боргов*. Борги сконструировали новый космический корабль, оружие которого может уничтожить целую планету за пару секунд сомого что ни но есть реального време ни. Звездный флот Федерации получил зодание остановить новую угрозу В то же время *Кардассиане*, пользуясь моментом, готовятся напасть на Федерацию. Остановить их может лишь вмешательство Клингонов. Лично я, кроме расстоновки сил перед сражением, ничего не понял, но, кок говорится, на месте разберемся.

В Armodo II появилось множество новых юнитов (было 35, ныне 100). Стало возможным одновременно управлять космическим флотом численностью до 50 кораблей Теперь игра вполне оправдывает свое название — дух захватывает, когда представишь, кок враждебные ормады сходятся в бою. Флот можно выстроить пятью розличными формациями, три из которых предназначены для наступления и две — для обороны Кстати, добавлено возможность записывать наиболее красочные и драматичные сражения, чтобы затем спокойно ими любоваться.

Изменения коснулись и звездолетов. Роньше космические корабли примерно одного розмеро ровнялись и по мощи Теперь восемь кубов-звездолетов Боргов могут соединяться в один большой куб, розрушительная мощь которого просто невероятно. Флоту Федерации жизненно важно не допустить токого слияния в бою — значит, придется изо всех сил препятствовать трансформации. Появились новые звездолеты, каждый из которых имеет уникальное оружие или неповторимую тактическую способность.

Во второй части комедии про Остина Пауэрса и космосе летало нечто подобное. Люди называли ее летающим... Сами понимаете, цензура.

Могу копать, могу не копать

Не надо забывать про систему ресурсов. По прежнему важны руда и газ, однако к ним добавился новый ресурс — латинум, необычайно ценный метолл, фактически выполняющий функцию денег. Стало возможным строить торговые стонции и там продовоть-покупать газ и руду. Комонды для собственных космических кораблей также необходимо "добывать"; лучший способ для этого — колонизация других планет Именно колонии служат основным поставщиком космических рекрутов

Что касается искусственного интеллекта, то с ним теперь должно быть не так туго. Ребята из Mad Doc дали "ученичку" несколько дополнительных уроков. Во второй "Армаде" ощутимо возросло самостоятельность юнитов. Теперь позволено определять не только степень их огрессивности, но и уровень стрельбы Не по щучьему, о по нашему велению при приближении врога юниты могут. 1) палить из всех орудий, 2) использовать только оптимальные для данного случая пушки, 3) вообще не палить, пока вы сами не отдадите такую команду.

В каждой из трех компаний нас ждет 9 миссий — что выгодно отличает Star Trek: Armada II от предыдущей части, которую можно

было завершить за вечерок-другой. Родует участие в озвучке игры *Патрика Стюарта*, *Майкла Дорна* и других телевизионных актеров, задействованных в сериале.

В мультиплеере одновременно смогут сражаться до восьми противников. По нынешним меркам, не так уж и много, тем более что на сетевом ристалище геймеру позволено выбрать одну из шести инопланетных рас (Федерация, Клингоны, Ромулане, Кардассиане, Борги и Вид 8472). Очень радует наличие вновь вошедшего в моду "кооператива", когда два игрока или более контролируют действия одной космической армады. Помимо того, ожидаются стандартные типы сетевой игры: *Domination*, *King of the Hill* и *Capture-the-Flag*.

Игра в коробке из-под пиццы

По словам президента Mad Doc Software **Яна Лэйна Дэвиса**, студия "изобрела" новый тип окружающей 3D среды. Назвали они ее с юмором — *"Глубокая коробка из-под пиццы"*. То есть карты стали примерно в два раза шире и длиннее, чем в Star Trek: Armada. В порядке компенсации космические корабли отныне способны перемещаться по заданному курсу на гиперскорости. То есть очень быстро. И далеко. Ну, вы меня поняли. У гиперскорости есть несколько минусов — во время передвижения нельзя стрелять, а возможности датчиков сильно ограничены. Кроме того, нельзя использовать гиперскорость вблизи планет. Так сделано в целях соблюдения баланса игры, чтобы не возникол соблазн действовать по принципу "ударил и удрал".

С тех пор как трехмерность пришла в RTS, в большинстве подобных игр используется либо фиксированная (стратегический вид), либо меняющая положение камера (тактический вид). Первый вид использовался в Star Trek: Armada, а в Star Trek: Armada II эти два вида скомбинированы. Теперь камера может вращаться вокруг любого звездолета, перемещаться в пространстве вверх и вниз. Выбор между стратегическим и тактическим видами осуществляется при помощи одной-единственной клавиши. Нововведение вносит в боевую систему игры некоторые тактические элементы в стиле Homeworld.

Чувствует мое сердце, от лучей и взрывов в глазах рябить будет.

База под отокой. Кругом взрывы, все грохочет. Интересно, розработчики в курсе, что в космосе вакуум и звуки не передаются? Кстати, этот же вопрос в свое время был задан Джорджу Лукосу.

Первую "Армаду" больше всего хвалили за впечатляющую графику. Похоже, и во второй части графика не подкачает — Mad Doc использует усовершенствованный движок Star Trek: Armada. Каждому звездолету достается 800 полигонов как минимум. Счастливым обладателям **GeForce3** обещают показать "нечто особенное", демонстрирующее подлинные возможности этой видеокарты. Само собой разумеется, потребуется **DirectX 8**.

Под вашим руководством одновременно смогут находиться до 50 космических кораблей. Настоящая армада!



Доигрались!

Президент Mad Doc Software Ян Лэйн Дэвис уверен в успехе Star Trek: Armada II и считает, что игра по всем параметрам превосходит первую часть: *"К и без того волнующему геймплею Armada I мы добавили новые расы, новое специальное оружие, новые ресурсы, торговлю, более обширные карты. Мы придали игре глубину. А главное, запомните: когда ваш флот впервые столкнется со сверхсекретным космическим кораблем Боргов, вы вздрогнете от страха. Это действительно ужасно"*.

Как видите, Mad Doc Software постарались исправить все недостатки, помешавшие первой "Армаде" стать полноценным хитом. Работа над Star Trek: Armada II уже практически завершена, идет бета-тестирование и придумывается рекламная компания.

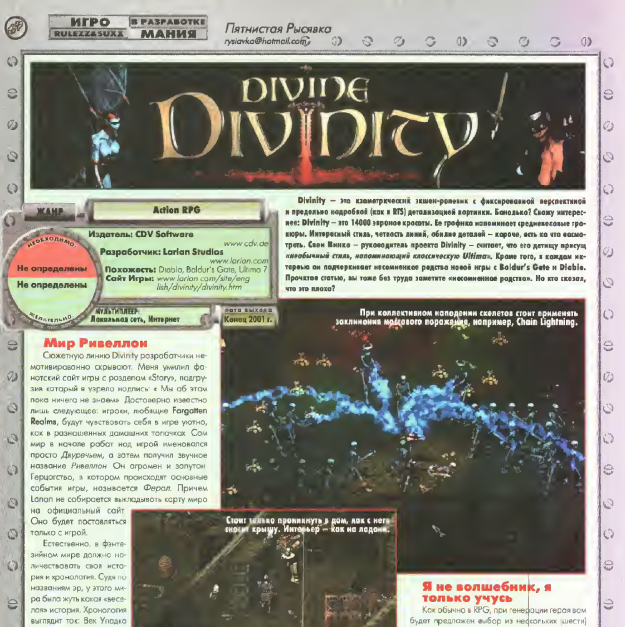
Однако лично у меня крупный коммерческий успех игры вызывает бо-а-а-а-льшие сомнения. Слишком уж дискредитирована вселенная Star Trek, дискредитирована конвейерной халтурой а-ля "Звездный путь". В череде этих бесталанных поделок легко может затеряться даже по-настоящему качественный продукт. И не надо здесь никого жалеть — ребята из **Paramount Pictures** и **Activision** сами виноваты. На одних фанатах Star Trek сверхприбылей не заработать. Что называется, доигрались. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Вторая "Армада" — что называется, темная лошадка. Может ерундо получиться, а может... А может и нет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com



Жанр: Action RPG

Издатель: CDV Software
www.cdv.de
Разработчик: Larian Studios
www.larian.com
Похожесть: Diablo, Baldur's Gate, Ultima 7
Сайт Игры: www.larian.com/site/english/divinity/divinity.htm

Необходимо: Не определены
Желательно: Не определены

Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет

Дата выхода: Конец 2001 г.

Divinity — это изометрический экшен-ролевик с фиксированной перспективой и предельно подробной (как в RTS) детализацией картинки. Банально? Скажу интереснее: Divinity — это 14000 экранов красоты. Ее графика напоминает средневековые гравюры. Интересный стиль, четкость линий, обилие деталей — короче, есть на что посмотреть. Свен Винке — руководитель проекта Divinity — считает, что его детищу присущ *«необычный стиль, напоминающий классическую Ultima»*. Кроме того, в каждом интервью он подчеркивает несомненное родство новой игры с Baldur's Gate и Diablo. Прочитав статью, вы тоже без труда заметите «несомненное родство». Но кто сказал, что это плохо?

При коллективном нападении скелетов стоит применять заклинания массового поражения, например, Chain Lightning.

Стоит только проникнуть в дом, как с него сносит крышу. Интерьер — как на ладони.

Мир Ривеллон

Сюжетную линию Divinity разработчики немотивированно скрывают. Меня умилил фанатский сайт игры с разделом «Story», подгрузив который я узрела надпись: « Мы об этом пока ничего не знаем». Достоверно известно лишь следующее: игроки, любящие Forgotten Realms, будут чувствовать себя в игре уютно, как в разношенных домашних тапочках. Сам мир в начале работ над игрой именовался просто *Двуречьем*, а затем получил звучное название *Ривеллон*. Он огромен и запутан. Герцогство, в котором происходят основные события игры, называется *Ферол*. Причем Larian не собирается выкладывать карту мира на официальный сайт. Оно будет поставляться только с игрой.

Естественно, в фэнтезийном мире должна наличествовать своя история и хронология. Судя по названиям эр, у этого мира была жуть какая «веселая» история. Хронология выглядит так: Век Упадка (*Deception*), Век Проклятых (*Damned*), Век Возрождения (*Renaissance*), Век Хаоса (*Chaos*) и Век Лжи (*Lies*). Предложенная нам история разворачивается в Век Лжи.

Вы начинаете игру как новообращенный на службе великого мага *Зандалора*, который собирается посетить старого друга. Он посылает вас в замок *Stormfist*, где выясняется, что старый герцог был убит. Дальше, как и положено, вы оказываетесь впутанным в историю, в которую ни за что не влезли бы по доброй воле. В общем, стандарт. Игро нелинейная, есть основная сюжетная линия и туча боковых квестов, которые составлены из дополнительных набросков сценаристов.

Не все квесты строятся по традиционной схеме типа «принести то» или «победить этого». Нередко игроку придется делать достаточно сложный моральный выбор. Вот пример такого приключения. Во многих больших городах Ривеллона свирепствует чума. Игрок может попытаться найти решение проблемы. Но вскоре обнаруживается, что количество лекарств ограничено и всех вылечить нельзя. Можно начать исцелять бедняков, но тогда члены благородных фамилий не на шутку обидятся и подошлют к вам убийцу. Выбор за вами.

Я не волшебник, я только учусь

Как обычно в RPG, при генерации героя вам будет предложен выбор из нескольких (шести) рас, среди которых — привычные люди, дворфы, эльфы, орки. Далее предстоит выбрать класс игрока — пойти по пути воина, мага, либо стать скользким типом с символичным названием *survivor* (очевидно, от survive — выживать).

В игре есть стандартные для RPG очки опыта, уровни, статистики персонажа. Последних всего три — сила (strength), проворство (dexterity) и ум (intelligence). У меня создалось ощущение, что упор в прогрессе героя сделан не на них, а на рост умений, коковых в игре насчитывается аж 96 — по 32 для каждого класса. При переходе на новый уровень игрок выбирает умение, которое он собирается совершенствовать в данный момент. Цена каждого апгрейда — определенное количества очков опыта. Некоторые умения можно развить только после того, как вы разовьете предыдущие.

Среди многочисленных посетителей таверны нет людей в одинаковых нарядах. Неужели так будет во всей игре?

враде как можно обжечься, игроку при тесном контакте с местной фоуной светит масса других сюрпризов Например, сило некоторых манстров зависит от обстоятельств: ток, *гхолы* получают дьявальскую мощь воскресными ночоми

Некоторые монстры, в том числе и гхолы, умеют откладывать яйца, из которых, если на них наступить, вылезоют зородыши и больно кусоются Монстры специально ищут узкие место и двери и минируют их, откладывоя яйца. Более того, предусмотрены совместные действия скелетов и гхолов. Скелеты зомонивают игрока в комнату, а гхолы минируют выход Кстати, такие яйцо игрок может купить в магазине и ночать бить монстров их же оружием. Выглядит нелогично.

Интересно, что мир, заселенный умными манстроми, начиноет жить самостоятельной жизнью. Вот еще одна цитато: *«Мы сделали крыс и пустипи их в подземелья, после чего неожиданно обнаружипи, что все монстры начали охотиться за крысами. Интеллект крыс устроен так, что они обрушивоются со всех сторон на все, что крупнее их. Наверное, поэтому их и не любят».* В некатарых подземельях имеются камнаты, где заперты тысячи крыс. Если игрок освободит их, они ломанутся по подземелью, и все монстры некоторое время будут очень зоняты Может быть, не очень реолистично, зато действенно.

Могия в игре кожется не слишком впечотляющей — в игре присутствует парядко 20 заклиноний (сравните со 120 в M&M или W&W). Система ведения боя сильна нопоминает ту, что была в Planescope: Torment

Интерфейс с его столбиками здоровья и моны тоже привычен Разработчики уделили много внимания оптимизации упровления. Одна из основных идей состоит в том, чтобы любое действие можно было выполнить несколькими способами, и игрок мог подобрать для себя оптимальный. Дополняют управление журнал задоний и дневник, в котором всегда можно посмотреть, что нужно сделоть для прохождения основных квестов

Пейзож шикарный — герой отражается в озерце, а вокруг резвится фауна... только с интерактивностью, боюсь, возникнут накладки.

О разуме немертвых душ

Одной из наиболее интересных черт Divinity обещает стать искусственный интеллект Патрик Гризер — ведущий программист и создотель сюжето — во всех интервью обещает «умных персонажей» Для игры разработоны четыре розличных модели поведения NPC и монстров. боевой индивидуальный, боевой групповой, мирный индивидуальный и мирный групповой. Следующий пример паказывоет, как работает групповой боевой интеллект

«Представим, что группа скелетов охраняет подземелье Часть из них патрулирует округу, а часть сторожит наиболее ценные сокровища. Внезапно патрулирующий скелет замечает игрока — и тут же бросается к своим товарищам с намерением организовать засаду Игрок внезапно окозывоется окружен скелетами При этом тот скелет, к которому игрок повернулся лицом, защищается и отступоет, о остальные лупят игроко со спины. Если игрок повернется — отступать будет уже другой скелет, а первый снова приблизится. И эта пляско может стать самым черным часом для игрока...»



Дизайн интерфейса определенно вызывает симпатию. Если он еще и будет настолько удобен, насколько хорошо выглядит...

Вообще говоря, пример выглядит примитивным Держу пари но бутылку маны, что монстры в Divinity ничем из области интеллекто нос не удивят. Но продолжим рассказ. Кроме искры разума, о которую

Через тернии к БОГУ

Бельгийская фирма Larian Studios аснавана в 1996 гаду и находится в гораде Генте. Первая выпущенная ею игра называлась The LED Wars — клоноподабная RTS, не получившая асабай известиасти. Larian, естественна, желали бальшега. Сделать хорошую RPG — вот голубая мечта, катарай грезипи сотрудники фирмы с самого начала. А на это нужно время и деньги. Первая папытка, палучившая имя The Lady, The Mage and The Knight, внимания издателей не привлекла и была отложена в далгий ящик. Заиявшись заботой о хлебе насущном, Larian наваяпа бапее 10 аркад для казина, создавала демонстрацнанные технапогии для выставак, занималась деловым программированием для средних кампаний и консалтингом. Все эта время желанная RPG, теперь уже пад кадавым названием «проект С», ждала своега часа. Зародыш пастепенна развивался, и на суд игровой общественнасти был представпен проект игры, попучившей имя Divinity: The Sword of Lies. Потом, па настоянию немецких издателей, название было заменена иа Divine Divinity. Игра должна была выйти еще в марте, но "па техническим причинам" премьера была отложена до конца года.


Групповой AI в действии: скелеты окружили героя и лупят из луков с расстояния.

Последняя гримаса искусственного разума такова — его недобитый носитель, отступая с поля боя, запросто может умыкнуть с собой то барахло, из-за которого и разгорелся весь сыр-бор.

Теперь пара слов о мирных гражданах мира Ривеллон. Его населяют порядка 150 NPC. У каждого из них есть свое расписание — к примеру, кузнец не станет бдить в своей лавке ночами напролет и ждать, пока вы осчастливите его своим визитом. Отношение к вам NPC зависит от множества факторов. Мало бить плохих и не бить хороших — надо, например, честно выполнять данные NPC обещания. То есть взял квест — полезай в кузов, а иначе пострадает репутация. Откровенно плохих парней в игре нет, просто большинство персонажей свято блюдет собственные шкурные интересы, по причине чего все действия NPC имеют логическое обоснование.

NPC в Divinity весьма общительны и говорливы. По утверждению авторов, в игре больше строчек диалогов, чем в BG или Diablo. Причем диалоги бывают достаточно нелинейными и разветвленными. Встреченные вами товарищи не только поведают о текущем положении дел, но и с радостью перескажут вам предания и легенды, пришедшие из героического прошлого Ривеллона.

Сначала Larion собирались озвучить все без исключения диалоги. Но выяснилось, что озвучка на английском с немецким акцентом — это не совсем то, о чем мечтает мировая общественность, и ситуация была решена по образу BG — озвучены самые важные диалоги, остальные выводится на экран в виде «молчащих» строк.

Не революция, но и не просто клон

Напоследок приведу ряд, на мой взгляд, весьма разумных принципов, которыми руководствовались разработчики при создании игры.

Реализм: если вас просят расправиться с бандитами, захватившими дом и убившими семью, то в доме должны быть кровь, трупы и сами бандиты;

Непрерывность: не должно проходить более 5 минут реального времени без какого-нибудь события;

Вовлеченность: игрок должен получать награды за свой тяжкий труд и быть заинтересованным в прохождении истории.

Вот три кита, на хребтах которых возводится твердыня Divine Divinity. Киты, что и говорить, серьезные. Главное, чтобы в разные стороны не поплыли. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Если Larian столь же профессиональны, сколь честолюбивы, то выйдет классная игра.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%

Михаил Бузенков
mihanic@igromania.ru

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Дерутся Дарт Вейдер и Оби-Ван.
Оби-Ван:
— Я изрублю тебя своим лазерным мечом. Я сильнее!
Дарт Вейдер, доставая из-за пазухи немецкий автомат:
— А в чем сила, брат?
Анекдот

Очередная игра, основанная на многострадальной вселенной "Звездных Войн". LucasArts, дабы было не скучно, пригласила Ensemble Studios поучаствовать в разработке. Собственно, кого пригласили — то и получили. А получили Star Wars Galactic Battlegrounds, или...

ЖАНР RTS

Издатель: LucasArts
www.lucasarts.com

Разработчик: LucasArts / Ensemble Studios

Похожесть: Age of Empires, "Казаки"

Сайт Игры: www.lucasarts.com/products/battlegrounds

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64 Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128 Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2001 г.

Age of Empires в далеком будущем

LucasArts никогда не славилось особой прилежностью в написании сюжетов к играм. Как правило, берется какой-то кусок из киноэпопеи, в котором игроку предоставляется шанс поучаствовать. С этой точки зрения Battlegrounds прямо-таки напичкан сюжетными новинками. А начнется все за 30 лет до событий Первого Эпизода. Играть придется за одну из шести сторон: за *Империю, Торговую федерацию, Альянс, Гунганов, Нобу* или таинственных *Вуки*. Действие игры развернется на протяжении 5000 лет игровой истории вплоть до событий Шестого Эпизода. Довольно ловко "намазало медом" свой проект LucasArts. На данный момент Battlegrounds — это единственная возможность заглянуть на съемочную площадку к Джорджу Лукасу и узнать: "А что же будет дальше?"

Для каждой из рас предполагается своя собственная сюжетная линия, проходящая через одну кампанию. Наверное, каждый из вас жаловался на чисто специфические отличия между расами в Age Of Empires. В Battlegrounds этот недостаток устранен, у каждого юнита появился свой внешний облик. Например, живых юнитов Гунганов ни за что не спутаешь с роботоподобными бойцами Торговой Федерации. Причем их природные отличия не только выражаются, так сказать, внешней привлекательностью, но и приводят к появлению дополнительных экономических факторов. Гунганам, как и четырем другим расам, нужны дома, где они бы могли спать и есть. Роботам дома не нужны, но зато исчезает возможность бесплатного лечения, возникает целая экономико-биологическая цепочка, а главное — нагнетается интерес.

ские, летающие, тяжелые и *джедаи*. На данный момент создано около 200 различных юнитов, каковое их количества должно придать сражениям эпический размах. Отдельного слово заслуживают *джедаи*. В некотором смысле это аналог монка из AoE. Он способен переманивать на свою сторону вражеских юнитов, наделен невидимостью и при всем при этом отличный боец. Единственными юнитами, которые могут найти невидимого джедая, являются *bounty hunters*.

Породовало общее увеличение скорости игрового процесса. Помимо этого, LucasArts решило снизить боевую мощь городских центров — теперь для разрушения здания вполне хватит 4-5 залпов с борта небольшого истребителя. Жуткоя участь постигла крестьянина. Его напрочь лишили боевых навыков, при этом сократив жизнь до одного выстрела или удара. Некоторые постройки теперь требуют электрической энергии. *Электростанция* — здание далеко не дешевое и при этом очень слабое, но строить ее все равно придется. Во-первых, она увеличивает продуктивность всех построек на 400%, во-вторых, позволит возводить энергетический борьер. *Энергетический барьер абсолютно непроницаем для любых юнитов дольнего боя, и в то же время он постоянно регенерирует.* Сами понимаете, что взять базу противника, защищенную барьером, будет крайне сложно.

Тяжелые лазерные пушки Торговой Федерации превратят прекрасные дворцы Набу в голый фундамент.

То, чего так не хватало AoE: воздушные юниты для атаки судов.

Прямо пропорционально

Графически SWGB, как можно догадаться, не ушло далеко от AoE 2. Все тот же двухмерный движок *Genie*, слегка доработанный и приукрашенный, скопированный с мастерством фальшивомонетчика интерфейс и полностью совпадающее расположение горячих клавиш. Стара и немодно.

Современные стратегии, как правило, делают на трехмерных движках; сей факт не может не сказаться на общем впечатлении от SWGB. Поначалу пугала абсолютная непропорциональность юнитов. Гигантские *AT-AT* были чуть больше *stormtruper'a*, а летающие *X-Wing* с трудом доставали до груди пехотинцо повстанцев. Поклонники фильма завозмущались, и в LucasArts решили полностью перерисовать игровые модели. Теперь в тени AT-AT сможет отдохнуть от жары не один десяток юнитов. Дабы еще больше приблизить игру к фильму, в нее включили культовых персонажей вселенной Star Wars: *Дарта Вейдера*, *Принцессу Лею*, *Чубакку* и *Йаду*. Непосредственного участия в разборках они не примут, но зато будут постоянно одаривать нас мудрым советом или матерным словом. Для создания особой атмосферы — а может, просто из лени — в игре используется музыка из Первого Эпизода.

Давай, Кравчук! Дави их гусеницами!!

Знаете главный девиз вора? Нет? А вот LucasArts знает: "Если уж начал брать, то бери до конца!" Очередной жертвой клонирования стал геймплей. Все ресурсы в игре представлены *едой*, *карбоном (древесина)*, *рудой (камень)* и *новой (золота)*. Эксплуатируя труд крестьян на месторождениях, вы можете потратить накопленные ресурсы на покупку новых юнитов, нужный апгрейд или переход в новую эру. Все юниты подразделяются на классы: *пехота*, *мехи*, *мор-*

Сухопутные юниты Вуки абсолютно беззащитны против тяжелой артиллерии Альянса.

Чужой успех — он лучший самый!

Поклонники "Звездных Войн", как и поклонники AoE, будут довольны: минимум нового, максимум проверенного старого. LucasArts вместе с Ensemble весело разделят денежки, а мы не менее весело будем играть в прошлогодний хит. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ !

Если здоровый фанатизм к "Звездным Войнам" в вас сочетается с неприкрытой симпатией к AoE — ждите, конечно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Олег Полянский
rod@igromania.ru



Tom Clancy's Ghost Recon

ЖАНР — **Tactical combat**

Издатель: Ubi Soft
www.ubisoft.com
Разработчик: Red Storm
www.redstorm.com
Похожесть: *Delta Force: Land Warrior, Rainbow Six, SWAT 3*

НЕОБХОДИМО: **PII-400, 64 Mb, Riva TNT**
ЖЕЛАТЕЛЬНО: **PIII-600, 128 Mb, GeForce2 MX**

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА: Осень 2001 г.

Предчувствуя, что дивиденды с предприятия "Rainbow Six и сыновье" не всегда будут покрывать расходы Тома Клэнси на бумагу, его друзья из Red Storm еще в 1999-м году запустили в производство проект Ghost Recon. Строительная парадигма звучала так: к черту нападения из-за угла, люди от них устали! Вообще — к черту углы. Больше воздуха и открытых пространств. Больше экшна и меньше стратегии!

В какой-то момент, увлекшись реформами, рэдстормовцы полоснули по горлу planning stage (предмиссионное тактическое планирование — помните, а?), посредством чего удалось наконец избавиться от нежелательного родства нейблов. В качестве мотивации выступили, в частности, письма ряда игроков, в которых те прямо указывали, где они видели тактическое планирование, и что-де это все одно баловство, а настоящий джигит сразу рвется в бой.

Таким образом, Ghost Recon — это точно не Rainbow Six. Red Storm зуб дает.

Охота на лис

Известный русофил Том Клэнси не преминул еще разок пройтись пером по нашей неспокойной родине. Мастер политического детектива предсказывает, что в 2008 году к власти в России придет ультралевая группа товарищей, возмечтовшая реконструировать Железный Занавес. Для начала оно (группа товарищей) решило восстановить статус-кво в отношении Грузии и стран Балтики, начисто лишив их, пардон, независимости. Тут же заворочалась НАТО, посчитавшая своим долгом воспрепятствовать неосоветской экспансии. Подразделение Ghost Recon получило приказ направиться в зону конфликта и выступить в роли миротворцев.

Грузия и страны Балтики представлены системой открытых пространств с различными объектами. По сравнению с Rogue Spear размер рабочих площадей возрос вдвое — карты имеют формат 400x400 метров. Парни из Red Storm работают тщательно: на создание и обкатку одной карты уходит порядка 40 дней. Чтобы игрок всегда имел возможность получить пулю в лоб от неизвестного дарителя, дизайнеры густо утыкали карты холмами, деревьями, кустами, а также домами и их развалинами — как-никак, горячая точка. Часть миссий вообще проходит в городах, а там, соответственно, здания, парапеты и автобусы; и тоже развалины — похоже, Ригу и Вильнюс уже бомбят. Как видите, хотя пространство и открытое, бои на снайперских расстояниях будут скорее исключением, чем правилом.

За разбитыми стенами, валунами и пригорками скрывается много ребят, мечтающих ознакомить вас с действием своих пушек. Но расположение сил заранее неизвестно, значит, тактическое руководство взводом придется осуществлять "на ходу", вроде того, как это было в SWAT 3. Но, в отличие от последнего, интерфейс Ghost Recon обогащен спутниковой картой местности. По ней движутся маленькие такие точки, готовые бегать по расставленным вами waypoint'ам и подчиняться приказам. Список директив лежит у разработчиков в сейфе, насмерть придавленный грифом "top secret", однако через нашего агента в Буэнос-Айресе удалось выяснить, что он включает следующие пункты: "продвижение", "продвижение до контакта" и "удержание". Оправдывая название отряда, "призраки" умеют перемещаться в режиме разведки: один тиммэйт прикрывает другого, пока тот ищет тыл врага.

Игрок может в любой момент оставить тело одного бойца на попечение AI и переселиться в тело другого. Возможно, так и придется делать при выполнении сложных операций типа минирования построек. Даже наверняка придется — таскать с собой бомбу и закладывать ее умеет только подрывник, ибо сказано: "определенное оружие может нести только определенный персонаж". Специализаций четыре — наряду с подрывниками в штате Ghost Recon есть снайперы, тяжеловооруженные коммандос и обычные стрелки. Последние первоначально составляют костяк вашего отряда, а спецы постепенно "открываются" по мере прохождения миссий. Старых и потертых спецназовцев можно будет заменять новыми и более продвинутыми в плане характеристик.

Впрочем, подобная замена не всегда выгодна, ибо характеристики имеют гнусное

Динамическая смена текстур в действии: эти ребята на заднем плане не были так густо измазаны в крови до того, как стали трупами.

То, что благородный дон ранен в предплечье, да еще и перебинтован, конечно, здорово. Но вот какого черта он выглядит так, как будто его из материнской утробы топором вырубали?

свойство расти над собой. Не сдашь же в архив лидера, вдохновляющего бойцов как Уильям Уоллес! А лидер меткий, плохо различимый в траве и темноте, бесшумный на ходу, да еще и устойчивый к попаданиям и вовсе достоин того, чтобы с него сдували пыль. По завершении перехода всех врагов в астральное состояние, разумеется.

Скиллы подопечных вы наращиваете лично, распределяя выигранные на миссии combat points. Как именно будет работать система профессионального роста, разработчики пока толком не знают, но Робби Эдвардс (продюсер) полагает, что каждый боец будет получать один поинт за выполнение миссии И сверх того призовые очки получат те, кто настрелял больше всех рябчиков. Лучшие "джиой" по мере накопления боевых заслуг будут награждаться медалями и ценными призами.

Арсенал подразделения Ghost Recon внушает надежду, что призовые очки не будут таким уж редким явлением. Смакуйте: стрелки по умолчанию вооружены штурмовой винтовкой M249, снайперы целятся в глаз врага через оптику M24, спецы по тяжелому оружию даже во сне не расстаются с базукой M136 и просто дышать не могут без гранатомета M203 Неизвестно, кому из профессионалов достанется штурмовая винтовка нового поколения OICW с пристегиваемым гранатометом, но я ему завидую. Прочие игрушки, видимо, предназначены для использования широким кругом лиц: бессменная M16, карабин M4, страшная машина HK21E и всем знакомые AK-74, MP5 (он же H&K M54) и "Беретта"; на этом исчерпывается лишь известный на данный момент список оружия. К последнему

Неужели прямо вот так вот и будут выглядывать из-за угла?

прилагаются ослепляющие гранаты, дверные взрыватели, просто взрывчатка, отмычки и электроника; возможно, будут также ранцевые мины и противопехотные направленного действия (claymores). Ориентация в пространстве производится по компасу, в который встроен детектор угрозы.

Допрос с реализмом

Как это повелось в играх от Red Storm, во главу угла повешено достоверность происходящего, то есть реализм. Все составляющие игры пашут на реализм как папы Карло. Возьмем, например, AI — компонент, который традиционно в большинстве игр ведет себя как полинезийский абориген в Манхэттене

Обещается, что AI в Ghost Recon сечет фишку не хуже любого продвинутого спецназовца. Недавно упомянутый мной **Роб Эдвардс** описывает разнообразие действий, которые могут предпринимать компьютерные враги *"Они не только лучше стреляют. Они действительно круты — вы увидите, как эти парни дают стрекача от брошенной гранаты, открывают подавляющий огонь для поддержки тиммэйтов, пытаются обходить ваших бойцов, пригибаются под обстрелом и ведут рассеянный огонь по листве и кустам, когда оттуда доносятся подозрительные звуки..."* У компьютерных муляжей высока развита коллегиальность. Один прикрывает другого, пока тот ползет к прикрытию; дополз и ждет второго, в свою очередь стараясь обеспечить его безопасность Обнаружив превосходящие силы врага, AI не стесняется вызывать подкрепление, до прихода которого вместо привычного Матросовского "пааастаронись!." сидит в укрытии и носа не кажет. Либо аккуратно отползает из зоны огня и начинает проверять на прочность ваши фланги и тыл.

...И лишь врожденный гуманизм заставил Роба умолчать о том, что враги будут хладнокровно лупить заложников пистолетом по башке, эмулируя допрос с пристрастием. Такую сцену вы понаблюдаете, например, в одной из ночных миссий по спасению пилота с разбившегося F-18. Он, натурально, окажется привязан к стулу и время от времени будет, для поддержания разговора, угощаем по лбу рукояткой.

Полигоны в синем небе

На поддержание реализма трудится в поте лица и художественный отдел Red Storm. Вопреки устоявшейся традиции, спецназовцы в Ghost Recon не выглядят так, как будто они явились участвовать в параде Победы на Красной площади. Прополз по грязи — и будь добр как следует извозюкаться. Зацепился за острый камень — получай прореху в штанах. Словил пулю в живот — и унифор-



Бои в городских условиях: опасайтесь развалин и выбитых окон.

Ползать, судя по всему, наши "призраки" умеют. А вот прыгать — точно не могут.

ма безнадежно испорчена красно-бурым пятном. В кочестве консультанто по русским униформам Red Storm атколали где-то настоящего русскаго вэдэвэшника. Точнев, говорят, ан сам их иашел ио прошедшей E3. И "внес неоценимый вклад не талько в моделирование графики, на и в вассоздоние экипировки русских солдат, включоя оружие"

На каждого персоножа приходится порядко 650 различных движеиий, укладывоющихся в 2757 секунд аиимации. Ублажоя алчущих жизнепода-бия пользователей, дизайнеры предлагают ширакий ассортимент анимаций смерти Солдаты будут умирать ток или эдак в страгой зависимости от того, кудо и из чего их порозили. На адии толька хэдшот приходится восемь вариантов анимации! Сама собой, все огиестрельные ранения должным оброзом сказываются на поведении пострадовших Получив пулю в нагу, солдат вряд ли сможет плясоть канкон: ему останется только вяла хромать зо таварищами Роненый в руку будет плохим стрепком, роненый в голову, вероятно, вообще никоким стрелком уже не будет. Правда, видо от третьего лица в игре нет, паэтому все эти па вы сможете наблюдать пишь в исполнении врагов или каллег по команде.

Red Storm решительиа нейтролизавали не только "заплечную" внешнюю комеру, но и модели оружия. Ват так — вместо трясущейся в руках пушки на экроне будет подрагивать точко, символизирующая прицел. Причины обуявшей разработчиков ненависти к графике оружия балее чем уважительны. Во-первых, в игрох "с аружием" имеет место неправильное его позиционирование. Создоется ащущение, что камера закреплена у игрока в районв солнечного сплетения, что есть смачный плевок в лицо реализму Ва-вторых, пушки просто нв выглядят так, как должны. никто не соблюдает законы перспективы. Далее: солдаты иа бегу часто опускают оружие вннз или даже вклодывоют в кобуру Используя вид от перваго лица, очень тяжела смоделировать и эти действия, и последующее быстрое наведение на цель

Но не человеком единым жив теотр военных двйствий Жив он ещв и самолетом A-10 Warthog, нещадна бамбящим калонну "Абрамсов". Жив он, зиачит, еще и самими танками, и примерно тридцатью видоми военной и грождонскай техники. Упровлять ею нельзя — Red Storm вовсе не стовят себе целью свороттить с пьедестола бюст **Operation Flashpoint**.

Но воеиная техника вовсю учоствует в канфликте, хотя и предостовлена сама себе Скажем, одна из миссий начинается прямо с того, что вош отряд был приперт к стене танком Если в составе отрядо нет спецо по тяжелому аружию, миссия здесь же и заканчивается.

Технико не отстает от человека в гонке зо визуальными прелестями. A-10 — это, по сути, летающие в воздухе 800 полигоиов Если сброшенноя ими бомба (число полигонов неизвестна) подорвет танк, тот, соответственно, тоже начнет выглядеть не как но пароде Победы. В кокпите рухнувшего неподалеку геликоптеро мигает моленький монитор Металлолом горит и дымится...

Стандартный диопазон эффектов расширен за счет трясущейся при близких взрывах камеры. Озвучка взрывов, не исключеиа, записывалась в естественных условиях. Во всяком случае, про озвучку оружия один из продюсеров Red Storm ясно говарит, что "брались пушки, к ним подключались микрофоны в количестве двух дюжин и ребята из студии Sound Deluxe шлн в долину — стрелять". Sound Deluxe — звуковая студия, катарая в свае время работала над Rainbow Six и Rogue Spear, и более чем успешна; эти ребята магут и к противопехотной мине микрофон прицепить.

★ ★ ★

Ghost Recon имеет бюджет в пять миллионов долларов и является, несамненно, крупнейшим из проектов Red Storm. Это значит — многочисленные собоки, съеденные сотрудниками компании на симуляции боевых действнй, нв должны пропасть почем зря. Единственное, что тревожит графика по-прежиему склонна к абстракции, о модели страдоют выраженным кубизмом. И эта несмотря на "абсолютно новый" собствеиный графический движок. Не праще ли было обкорнать бюджет тысяч но двести-триста и лицензировать чужой, поприличнее? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Сверхреалистичных боев на открытых пространствах от мастодонтов из Red Storm.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Jekyll & Hyde ("Странная история доктора Джекила и мистера Хайда")

Жанр: Action/Adventre ● Издатель/Разработчик: Cryo Interactive/In Utero ● Локализация: 1С/Nival Interactive ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 69,3Mb ● Срок выхода: Нет ● Координаты: www.jekyll-game.com

Jekyll & Hyde ➤ Игра по известной повести Роберто Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда». Представляет собой помесь Devil Inside и American McGee's Alice: от первого взят "двойной" персонаж и дебильное управление, а от второго — общая «шизанутость» игры. Это гротескный мир, мир уродства. Игровой процесс протекает в экшен-ключе с наличием некоторых паззловых элементов, как это было и в "Алисе". Например, в одном месте нужно продвигать вперед тележку, дабы уродец, метающий в Джекила посуду, не попал в цель. Врагов умерщвляются ударом тростью по морде. Очень раздражает идиотская камера. Она всегда выбирает наиболее неудобные рокурсы с сильным увеличением, затрудняя тем самым обнаружение противников. Кстати, умирает Джекил на удивление быстро. Присутствует музыка о-ля "Алиса", то бишь давящая на психику и отлично подчеркивающая стиль и атмосферу игры.

В демо-версии ➤ Небольшой кусочек, самое начало игры. Дают побродить за Джекила, у которого один из его пациентов украл дочь.

В полной версии ➤ Полная история Джекила и Хайда. Такая же "шизанутая", как и демка.

В сумме ➤ Достойный преемник American McGee's Alice по части душевных болезней

ПРЕ-РЕЙТИНГ 8,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ

Фанатам McGee's Alice и шизонутых игрушек

Ил-2 Штурмовик

Жанр: Авиасимулятор ● Издатель/Разработчик: 1С/1С: Maddox Games ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 128(256)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 102Mb ● Срок выхода: Осень 2001 ● Координаты: www.il2sturmovik.com

Ил-2 Штурмовик ➤ Самая масштабная отечественная игра всех времен и народов Вошла в список лучших игр E3, а также была признана лучшим симулятором практически всеми авиасимуляторными сайтами мира. Самый "технологически продвинутый" симулятор, самый "исторически достоверный", самый "реалистичный"... Можно продолжать до бесконечности В самом деле, "Ил-2" — далеко не рядовой проект. Не было еще в мире симулятора с таким размахом крыльев, и тем более приятно, что он создается в России.

В демо-версии ➤ Можно полетать на трех самолетах: IL-2M2 (штурмовик), Bf-109G-2 (германский истребитель) и P-39N-1 Airacobra (известный советский истребитель американского производства). Доступны две сингловые миссии (одна на "аэрокобре" и одна на Ил-2), а также режим Quick Mission, который позволяет сгенерить бой с участием различных самолетов Присутствует поддержка мультиплеера (до 4 человек в Dogfight), как LAN, так и Интернет, с возможностью создать собственный сервер.

В полной версии ➤ Десятки самолетов, исторически достоверные карты, энциклопедия, отличная графика... Перечислить все отличительные черты игры невозможно — читайте подробную статью в предыдущем номере.

В сумме ➤ Демка великолепно демонстрирует потенциал игры, вызывая непреодолимое желание орать: «хочу-у-у!!!». Лучшая демка месяца, однозначно.

ПРЕ-РЕЙТИНГ 10,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ

Лучший авиасимулятор из всех когда-либо созданных!

Red Faction

Жанр: 3D Action ● Издатель/Разработчик: THQ/Volition Inc. ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 127Mb ● Срок выхода: Сентябрь 2001 ● Координаты: www.redfaction.com

Red Faction ➤ Весьма любопытный 3D Action от широко известной фирмы Volition (авторы ошеломляющих Descent: FreeSpace 1, 2 и правильного Summoner). Он уже вышел на PlayStation 2, и проходит финальные стадии тестирования версия для PC. Это не порт — это просто игра, написанная одновременно для двух платформ. Red Faction прославилось благодаря Geo-Mod Engine, который позволяет изменять структуру уровня в процессе игры, то бишь делать в стенах дыры и вообще крушить все, что под руку попадется. Я не очень-то верил в подобное, но демка развеяла все мои сомнения: тут вам и возможность разворотить стену взрывчаткой, и даже бурильная машина, прямиком позаимствованная из Верхувенского «Вспомнить все». Не обманули и с AI — он действительно не лезет напролом, а старается играть осторожно, в случае нужды прячась от игрока. Правда, огорчает графика. Бедноватые текстуры времен Half-Life и «дерганная», без плавности в движениях, анимация

В демо-версии ➤ Тренировка и первый уровень игры

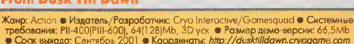
В полной версии ➤ 20 уровней забойного экшена с применением 15 видов оружия и различной техники, закрученный сюжет, да 32 игроков в мультиплеере через Интернет и локалку.

В сумме ➤ Отличная в целом игра, малость отстающая от времени в техническом плане.

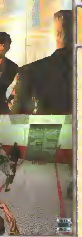
ПРЕ-РЕЙТИНГ 8,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ

Впервые в истории мы получим право разнести уровень по кирпичикам! Звучит заманчиво.

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (all@dubna.ru)



From Dusk Till Dawn



Жанр: Action ● **Издатель/Разработчик:** Cryo Interactive/Gamesquad ● **Системные требования:** PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск ● **Размер демо-версии:** 66,5Mb ● **Срок выхода:** Сентябрь 2001 ● **Координаты:** *http://dusktilldawn.cryogame.com*

From Dusk Till Dawn ➤ Как сделать экшен по мотивам легендарного фильма **Родригеса «От Заката До Рассвета»**? Да просто. Берете движок от **Devil Inside**. Затем весьма приблизительно рисуете главгероя Сето Гекко. Набиваете игру монстрами, по три штуки на квадратный метр; необязательно, чтобы это были вампиры — сойдут и зомби. Они будут кувыркаться по полу, уворачиваясь от ваших пуль, словно они не давно помершие граждане, а здоровые бандиты из **Max Payne**. Не забудьте побольше стильных пушек! И чтоб герой держал их при стрельбе только строго параллельно полу — иначе как догадаться, что он крутой?! Да, не помешает налепить поверх главного меню надпись **«From Dusk Till Dawn»**. Вуоля! — следите за пополняющимся счетом в банке.

В демо-версии ➤ Почти целый один уровень откуда-то из середины игры. Маловато. Шокер, "Беретта" и "Узи" — в качестве оружия.

В полной версии ➤ Много монстров, много уровней, 12 видов оружия. Надежда на хороший сюжет остается: его пишет тот же сценарист, что работал над серией **Alone In The Dark**. Причем, как уверяют разработчики, пишет именно в стиле Тарантино — с избытком черного юмора и сцен насилия.

В сумме ➤ Совершенно невнятная демка просто отпугивает от игры. Предсказывать, каково будет полная версия, не решусь — уж слишком все противоречиво.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **Типичная игра «по мотивам».**

Disney Imagineering Ultimate Ride



Жанр: Конструктор ● **Издатель/Разработчик:** Disney Interactive ● **Системные требования:** P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск ● **Размер демо-версии:** 13,6Mb ● **Срок выхода:** Сентябрь 2001 ● **Координаты:** *www.disneyinteractive.com*

Ultimate Ride ➤ Помните **SimCoaster**? Игру, где мы могли построить "американскую горку" из имеющихся деталей, а затем прокатить на ней посетителей и понаблюдать, сколько удовольствия они получат? Первое место в "рейтинге горок" автоматически означало победу в игре. **Ultimate Ride** — самый настоящий ремейк SimCoaster с современной графикой и возможностью обменяться горками с друзьями.

В демо-версии ➤ Три горки для простого просмотра. Все.

В полной версии ➤ Возможность создавать собственные горки и катать на них "пассажиров". При желании — дарить горки друзьям и принимать горки от них в подарок.

В сумме ➤ Игра для тех, кому нечего делать вечером и хочется заняться творчеством, не особо при этом напрягаясь. Свою аудиторию она найдет, но явно не большую.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **На вкус и цвет...** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **Игра из разряда «поиграл — надоело, вышел; на следующий день зашел, поиграл — надоело, вышел».**

Aliens versus Predator 2



Жанр: 3D Action ● **Издатель/Разработчик:** Sierra/Monolith Productions ● **Системные требования:** PII-450(PIII-700), 128(256)Mb, 3D уск. ● **Размер демо-версии:** 52,7Mb● **Срок выхода:** Сентябрь 2001 ● **Координаты:** *www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/*

AVP2 > Перед нами совсем уже не тот, прежний AvP: в облости дизайно Monolith во многом отошла от сторых традиций. Зато отмосферо страхо стало еще более носыщенной. Сночоло никаких Чужих нет: игрок просто бродит по стонции, видит копающую с потолка слизь и проеденные ею дыры в полу на три этожо вниз, и только потом... А все это время но родоре то и дело мелькоют точки. Строшна, но сомам деле СТРАШНО Лично я демку до концо ток пройти и не смог, ток кок через некоторое время ночинал выпускать в темноту целый могозин, а потом добивать неизвестно кого гронотой из подствольнико. Сохраняться нельзя (надеюсь, в полной версии будет можно — не наступать же повторна но одни гробли). Грофико не то чтобы впечатляет, но и придраться особо не к чему.

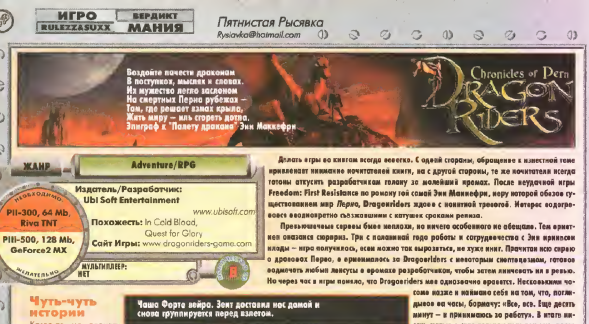
В демо-версии > Игроем зо морпеха на атлично прорабатанном уровне с аварийным освещением. Из оружия — нож, пистолет, шотгон и классическоя импульсноя винтовко.

В полной версии > Можно игроть зо морпехо, Чужого, Хищнико и еще трех таинственных персонажей но двух с лишним десятках уровней.

В сумме > Очень родует отмосферо и дизайн уровней (запутонные коридоры, кок в фильме).

ПРЕ-РЕЙТИНГ **8,0** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **Играть в демку страшна. Релиза ждем, значит, с трепетом.**

Пятнистая Рысявка
Ryslavka@hotmail.com



ЖАНР: Adventure/RPG

Издатель/Разработчик: Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.com

Похожесть: In Cold Blood, Quest for Glory

Сайт Игры: www.dragonriders-game.com

Необходимо: PII-300, 64 Mb, Riva TNT

Желательно: PIII-500, 128 Mb, GeForce2 MX

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Делать игры по книгам всегда нелегко. С одной стороны, обращение к известной теме привлекает внимание почитателей книги, но с другой стороны, те же почитатели всегда готовы открутить разработчикам голову за малейший промах. После неудачной игры Freedom: First Resistance по роману той самой Энн Маккефри, перу которой обязан существованием мир *Перна*, Dragonriders ждали с понятной тревогой. Интерес подогревался неоднократно съезжавшими с катушек сроками релиза.

Превьюшечные скрины были неплохи, но ничего особенного не обещали. Тем приятнее оказался сюрприз. Три с половиной года работы и сотрудничества с Энн принесли плоды – игра получилась, если можно так выразиться, не хуже книг. Прочитав всю серию о драконах Перна, я принималась за Dragonriders с некоторым скептицизмом, готовая подмечать любые ляпсусы и промахи разработчиков, чтобы затем линчевать их в ревью. Но через час игры поняла, что Dragonriders мне однозначно нравится. Несколькими часами позже я поймала себя на том, что, поглядывая на часы, бормочу: «Все, все. Еще десять минут – и принимаюсь за работу». В итоге писать статью я села только через три дня, после просмотра финального ролика.

Затягивает как торнадо, честное слово.

Чуть-чуть истории

Когда-то на планету *Перн*, кружущуюся вокруг звезды *Ракбет* в созвездии Стрельца, приземлились три корабля с земными колонистами. Перн был похож на Землю, и люди радовались обретению прекрасной новой родины. Но радость длилась недолго — до тех пор, пока не заговорили вулканы и с неба не начали падать смертоносные *Нити*.

Оказалось, что у Ракбета есть еще один весьма беспокойный спутник — *Алая Звезда*. В газовом шлейфе она несет смертоносные споры. И когда раз в 250 лет планеты сближались, споры начинали падать на Перн. В теплом воздухе из них образовывались серебристые Нити, пожиравшие любую органику. Пятьдесят лет длилось Прохождение Алой Звезды со смертельными ливнями Нитей, потом планеты расходились вновь — но следующие 200 лет.

Во время Первого Прохождения колония едва не погибла. Энергоресурсы были истощены, технологии забыты. Люди вновь оказались в примитивном средневековом обществе. Последнее, на что хватило сил первым поселенцам, — это заложить программы, обеспечивающие выживание людей в будущем. Так при помощи генной инженерии из огнедышащих ящерок-файров появились драконы Перна.

Разумные драконы, одаренные способностью к телепатическому общению, стали партнерами и друзьями людей. Вместе они взлетали в небо, чтобы, сжигая ливень Нитей, не давать им достигнуть земли. Каждый дракон в момент рождения выбирает себе всадника. Слияние разумов человека и зверя называется *Запечатлением*. Драконы с всадниками селятся в *вейрах*, расположенных, как правило, в жерлах потухших вулканов. Мирные граждане Перна живут в *холдах* — поселениях в пределах одной долины, где правит лорд. А ремесла сосредоточены в независимых *гильдиях* — кузнечной, ткацкой, скотоводческой, лекарской.

События, происходящие в Dragonriders, относятся к концу Седьмого Прохождения Алой Звезды. Случаи падения Нитей становятся все реже. Драконам *Форта вейра* и их всадникам почти не приходится подниматься в небо. Казалось бы, жизнь налаживается, можно зализать раны и начать просто ей радоваться.

Но ряд происшествий омрачает картину радужного будущего. Всадница золотой королевы *Морас*, Госпожа вейра *Налойя*, таинственно погибла после возвращения с острова *Иста*. Теперь ее золотая ждет вылупления потомства на горячем песке Площадки Рождений, чтобы затем, выполнив последний долг, уйти в Промежуток и умереть.

Вашему герою, всаднику бронзового *Зента Д'кору*, поручено найти достойных девушек для Запечатления новой драконьей королевы, которая должно вылупиться из зреющего на Площадке золотого яйца. Как считает Предводитель вейра, на всем Перне можно найти не более десяти достойных кандидаток...

Чаша Форта вейра. Зент доставил нас домой и снова группируется перед взлетом.

Пример обучения скиллу: охранник каравана дает нам первый урок боя на мечах.

Всадник Д'кор и дракон Зент

С момента Запечатления бронзовый Зент стал самым верным другом Д'кора. Владение телепатией позволяет в любой момент (F3) обратиться к дракону — Зент предложит перенести нас в другое место или поделиться известной ему информацией.

Всадник на драконе смотрится приблизительно как блоха на собаке. Человек без помощи зверя не может сесть ему на шею.

Две ночи подряд нам предстоит бегать взад-вперед по спящей Исте. Начнем с разборок с мордобоем в темных переулках, а закончим полуночным концертом на барабане. Долго будут помнить жители всадника Д'кора!

Драконы, сочетая мощь и грацию, во многом определяют обаяние игры. Сначала кажется, что звери слишком массивны. Потом понимаешь, что это впечатление создается мощной грудной клеткой. При взмахах огромных крыльев видно, как напрягаются на боках могучие мышцы. Перед взлетом дракон подбирается, как кошка перед прыжком, пружинит задними ногами и, распахнув крылья, прыгает в воздух. Скоро начинаешь верить, что если драконы существуют, то они именно такие и есть. Дополняет впечатление от этих волшебных созданий голос Зента — спокойный, глубокий и проникновенный.

Отдельная песня — полет дракона. Зент будет переносить нас с локации на локацию, а летать придется много. Ролики перелета впечатляют, а чтобы смотреть на это не наскучило, по ходу игры они изменяются! Меняется композиция, ракурс, действия.

Кроме драконов в игре мы встретим их предков — маленьких летающих ящериц файров. Они тоже поддаются Запечатлению, и многие перниты держат их дома. Один файр постоянно сопровождает Д'кора. Файр будет кружить над предметами или людьми, на которых стоит обратить внимание, а в пещерах, при встречах с плотоядной местной фауной, файр атакует монстров первым, давая Д'кору время извлечь из инвентори клинок.

Кстати, гибель в бою — это единственный способ умереть в игре. Тут нельзя сломать шею, по-глупому навернувшись с какого-нибудь утеса, но вот быть съеденным хищной тварью или убитым врагом — это запросто. Причем часто критические ситуации возникают неожиданно: например, спешишь вечером на встречу с приятной девушкой на пляж, а тут раз тебе — засада из трех бандитов! И действовать приходится быстро: надо уложить мечом всех троих и уцелеть самому, что весьма непросто — лечиться-то некогда.

Вообще говоря, ратная часть сильно редуцирована и порядком напоминает ту, что была в незабвенных «Пиратах», зажав Space, чтобы достать меч или нож, быстро нажимаете стрелочки вперед (атака) или вправо-влево (стрейф). Защита обычно неэффективна, да и неактуальна: бой выглядит довольно формализованным и заканчивается довольно быстро. Впрочем, это не мешает, участвуя в схватке, испытывать нешуточный азарт — кто кого?

Сказка странствий

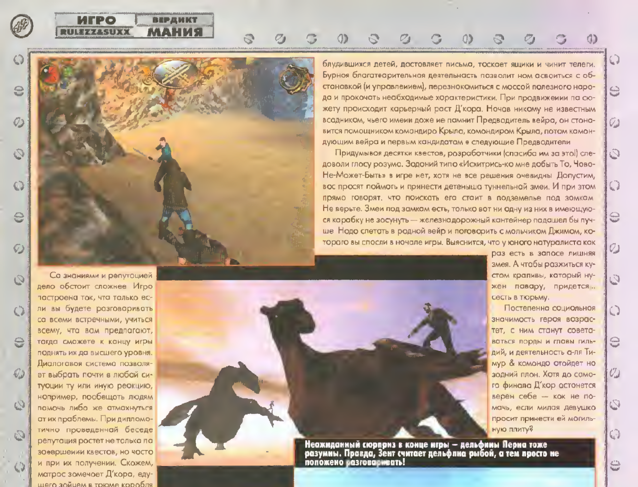
Мы путешествуем в трехмерном мире, состоящем из пяти больших областей, разделенных на 75 отдельных локаций. Конечно, перед нами Перн в сильно урезанном виде, но и такого вполне достаточно. Родной вейр, дворец лорда, полные опасностей пещеры, корабль колонистов, пляжи теплой Исты, затерянный в джунглях храм и даже тюрьма — вот весьма неполный список мест, где придется побывать нашему герою.

На этих локациях мы встретим огромное количество народа — в игре около 250 NPC, практически с каждым из которых придется контактировать. Контакты будут разными — от пары теплых слов до хука в челюсть. Абсолютно каждый NPC имеет собственный характер. Чего только стоит вредная девчонка Хелан, которая со своей детской непосредственностью способна довести героя до родимчика: «Я кое-что нашла, но тебе это не дом и даже не покажу!» И жди, изнывая от любопытства, пока Д'кор улучшит репутацию настолько, чтобы завоевать доверие ребенка.

Общение с многочисленными NPC в первой половине игры, где преволируют квестовые элементы, помогает справиться с заданиями и головоломками. Вторая же часть Dragonriders насыщена экшеном — нам предстоит драться на мечах и стрелять из арболета, убивая всякого рода недругов и диких зверей. Попутно приходится осваивать умения и наращивать характеристики героя, величина которых критична для прохождения игры: то бишь, не подкачавшись, дальше определенной точки не пройдешь никак.

В игре восемь умений. Первым делом вы научитесь драться ножом и выучите грамоту, потом стражник обучит вас пользоваться арбалетом для охоты на мелкую дичь, а пойманный на рыночной площади воришка натаскает в искусстве прятаться и красться. Разностороннее образование Д'кора дополняет умение драться мечом, горное дело, врачевание и стрельба из боевого арболета. Общий принцип — чтобы получить умение, надо разыскать человека, который уже им владеет и согласен научить вас. Так, большой меч нам дарит рудокоп, но мы не сможем им пользоваться, пока не возьмем урок у охранника торгового каравана.

Характеристики Д'кора — самые что ни на есть стандартные: сила, репутация и знание. Сила растет при истреблении врагов, прокачать ее легче всего, время от времени устраивая сафари на туннельных змей. Хорошее физвоспитание позволит Д'кору в дальнейшем легко справляться с любыми рычагами и двигать валуны больше себя размером.



Со знаниями и репутацией дело обстоит сложнее. Игра построена так, что только если вы будете разговаривать со всеми встречными, учиться всему, что вам предлагают, тогда сможете к концу игры поднять их до высшего уровня. Диалоговая система позволяет выбрать почти в любой ситуации ту или иную реакцию, например, пообещать людям помочь либо же отмахнуться от их проблемы. При дипломатично проведенной беседе репутация растет не только по завершении квестов, но часто и при их получении. Скажем, матрос замечает Д'кора, едущего зайцем в трюме корабля контрабандистов, и собирается поднять тревогу. Можно зарубить парня и не получить за это ничего. А можно сохранить мир, предложив ему немного денег, и вы поднимете свою репутацию.

Попытка срезать углы может завести в тупик. Допустим, остров Йерн, где находятся ответы на большинство задаваемых сюжетной линией вопросов, вы просто не увидите на карте (а, значит, и не сможете туда полететь), если ваши репутация и знания недостаточно высоки. Зато если вы поднимете осведомленность до «гениального» уровня, вам станет понятен язык дельфинов!

Д'кор и его команда

К нелегкой роли спасителя драконьего племени и Перна в целом нас будут готовить исподволь. Карьеру мы начнем с роли мальчика на побегушках, который разыскивает потерянные книги и заблудившихся детей, доставляет письма, таскает ящики и чинит телеги. Бурная благотворительная деятельность позволит нам освоиться с обстановкой (и управлением), перезнакомиться с массой полезного народа и прокачать необходимые характеристики. При продвижении по сюжету происходит карьерный рост Д'кора. Начав никому не известным всадником, чьего имени даже не помнит Предводитель вейра, он становится помощником командира Крыла, командиром Крыла, потом командующим вейра и первым кандидатом в следующие Предводители.

Придумывая десятки квестов, разработчики (спасибо им за это!) следовали гласу разума. Задоний типа «Искитрись-ка мне добыть То, Чего-Не-Может-Быть» в игре нет, хотя не все решения очевидны. Допустим, вас просят поймать и принести детеныша туннельной змеи. И при этом прямо говорят, что поискать его стоит в подземелье под замком. Не верьте. Змеи под замком есть, только вот ни одну из них в имеющуюся коробку не засунуть — железнодорожный контейнер подошел бы лучше. Надо слетать в родной вейр и поговорить с мальчиком Джимом, которого вы спасли в начале игры. Выяснится, что у юного натуралиста как раз есть в запасе лишняя змея. А чтобы разжиться кустом крапивы, который нужен повару, придется... сесть в тюрьму.

Постепенно социальная значимость героя возрастет, с ним станут советоваться лорды и главы гильдий, и деятельность а-ля Тимур & команда отойдет на задний план. Хотя до самого финала Д'кор останется верен себе — как не помочь, если милая девушка просит принести ей могильную плиту?

Неожиданный сюрприз в конце игры — дельфины Перна тоже разумны. Правда, Зент считает дельфина рыбой, а тем просто не положено разговаривать!

Последний бой на Площадке Рождений. Приз — золотое яйцо.

Один раз увидеть

Смена дня и ночи, вода, дым и огонь, масса весьма органичных роликов на движке, прекрасная анимация — Dragonriders приятны глазу, хотя местная графика и не является продуктом передовых технологий. Музыка просто замечательная — оказывается, переработки композиций Metallica здорово сочетаются с волынкой и арфой. В общем, если вам нравятся игры такого плана, вы получите удовольствие часов на 12 (или на 25, в зависимости от таланта), погрузившись в этот чудесный мир. Мир, в котором живут драконы. ■

РЕЙТИНГ МАНИИ 8,0

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	7	9	7	7

Однозначно! Те, кто знал и любил мир Перна по книгам Энн Маккефри, с радостью примут эту игру, а те, кому понравится игра, с удовольствием обнаружат, что у нее есть пятнадцать томов печатного продолжения.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

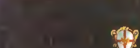


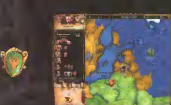
В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира.

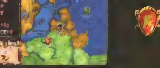
Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение...

Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?





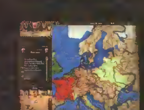




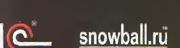










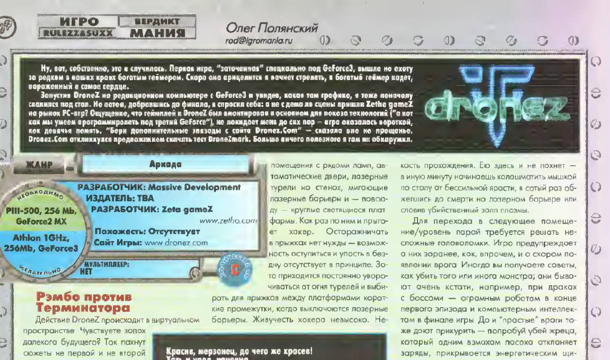








Олег Полянский
rod@igromania.ru



Ну, вот, собственно, это и случилось. Первая игра, "заточенная" специально под GeForce3, вышла на охоту за редким в наших краях богатым геймером. Скоро она прицелится и начнет стрелять, и богатый геймер ходет, пораженный в самое сердце.

Запустив DroneZ на редакционном компьютере с GeForce3 и увидев, какая там графика, я тоже поначалу свалился под стол. Но потом, добравшись до финала, я спросил себя: а не с демо ли сцены пришли Zetha gameZ на рынок PC-игр? Ощущение, что геймплей к DroneZ был вмонтирован в основном для показа технологий ("а вот как мы умеем программировать под третий GeForce"), не покидает меня до сих пор — игра оказалась короткой, как девичья память. "Бери дополнительные эпизоды с сайта Dronez.Com" — сказала она на прощанье. Dronez.Com откликнулся предложением скачать тест DroneZmark. Больше ничего полезного я там не обнаружил.

ЖАНР — Аркада

РАЗРАБОТЧИК: Massive Development
ИЗДАТЕЛЬ: TBA
РАЗРАБОТЧИК: Zeta gameZ
www.zetho.com
Похожесть: Отсутствует
Сайт Игры: www dronez com

НЕОБХОДИМО: PIII-500, 256 Mb, GeForce2 MX
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Athlon 1GHz, 256Mb, GeForce3

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Рэмбо против Терминатора

Действие DroneZ происходит в виртуальном пространстве Чувствуете запах далекого будущего? Так пахнут сюжеты не первой и не второй свежести; а впрочем, я не знаю, зачем этой игре вообще понадобился сюжет. Можно было бы ограничиться первой фразой этого абзаца, и ни у кого не возникло бы вопросов Но совестливые разработчики вплели в сюжетную канву историю о том, как злой Искусственный Интеллект получил доступ к устройствам входа в виртуальность и теперь не выпускает оттуда людей — запрещает, мол, расконнекчиваться. Некий смелый хакер берет эту проблему на себя Он собирается пробить защиту компьютерного разума и уничтожить его блоки памяти. Во вступительном ролике показывают хакера (или девушку, смотря кого выберете), плавающего в баллоне с какой-то вязкой жидкостью. Его лица закрыто шлемом. Управляя своим виртуальным двойником в киберпространстве, он идет сквозь охранные системы и насмерть бьется с приспешниками компьютерного мозга.

Красив, мерзавец, до чего же красив! Хоть и урод, конечно.

Бег по платформам с уворотами от снарядов иногда требует огромной скорости реакции, но в большинстве случаев есть время остановиться и подумать.

Бегущий хакер

Мир DroneZ похож на мир любой футуристической аркады. Большие, полные огромные помещения с рядами ламп, автоматические двери, лазерные турели на стенах, мигающие лазерные барьеры и — повсюду — круглые светящиеся платформы. Как раз по ним и прыгает хакер. Осторожничать в прыжках нет нужды — возможность оступиться и упасть в бездну отсутствует в принципе. Зато приходится постоянно уворачиваться от огня турелей и выбирать для прыжков между платформами короткие промежутки, когда выключаются лазерные барьеры. Живучесть хакера невысока. Несколько "удачных" выстрелов и два-три прыжка сквозь включенный барьер — и он с диким криком испускает дух. Играть продолжаем с точки, где случился последний автосейв: типично аркадный подход

Изредка происходят стычки с врагами. В первом эпизоде это киборги и роботы (справедливости ради надо заметить, что это всего один киборг и три-четыре робота). Воевать с ними несложно, если приноровиться быстро бегать туда-сюда по платформам и часто стрелять, прикрываясь в случае необходимости энергетическим щитом. Но стрельбу и поддержание защитного поля расходуется энергия из небольшого пула Стрелять в то время, когда работает защитное поле, нельзя. Значит, остается либо сидеть в глухой обороне, либо нападать, но быть уязвимым. Энергия очень быстро заканчивается; вновь заполнить пул можно, наведя прицел на специальный плафон. Один-два таких плафона висят на стенах почти в каждом помещении. Задача игрока — приноровиться быстро переводить прицел с врага на плафон и обратно Это одна из изюминок геймплея, компенсирующих его чрезвычайную простоту. Под простотой я ни в коем случае не подразумеваю легкость прохождения. Ею здесь и не пахнет — в иную минуту начинаешь колошматить мышкой по столу от бессильной ярости, в сотый раз обжегшись до смерти на лазерном барьере или словив убийственный залп плазмы.

Для перехода в следующее помещение/уровень порой требуется решать несложные головоломки. Игра предупреждает о них заранее, как, впрочем, и о скором появлении врага Иногда вы получаете советы, как убить того или иного монстра; они бывают очень кстати, например, при драках с боссами — огромным роботом в конце первого эпизода и компьютерным интеллектом в финале игры. Да и "простые" враги тоже дают прикурить — попробуй убей жреца, который одним взмахом посоха отклоняет заряды, прикрывается энергетическим щитом, да еще постоянно телепортируется с одной платформы на другую!

Мертвая сестра таланта

Дизайн DroneZ прост, местами до примитивности, и в то же время игра чертовски красива. За полторы минуты загрузки она подчистую съедает 256 Мб памяти, но такие расходы более чем оправданы Шикарнейшие рельефные текстуры, которым несть число. Точеные модели персонажей. Замечательные эффекты DroneZ — это игра-скриншот. Один большой скриншот, выразительный, как взгляд когтистого глаза на ближайшей картинке. Игра прекрасно выглядит и на GeForce2 MX, но для полного эстетического наслаждения просто необходим GeForce3. 32-битные текстуры, реалистичная графика и никаких тормозов

К игре пристыкован долгий ролик на движке (Rolling Demo), показывающий, какие миры появятся в игре после скачивания дополнительных эпизодов с Dronez.Com. Я пересматривал ролик трижды — он напоминал лучшие творения мастеров демо-сцены. Обязательно поиграю в дополнительные эпизоды — хотя бы из эстетических соображений.

DroneZ — отличная аркада с необычным геймплеем, главный недостаток которой состоит в ее краткости. Но этот дефект разработчики, как видите, планируют устранить. Эх, если бы они вместе с уровнями еще и GeForce3 раздавали.. ■

РЕЙТИНГ 8,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	10	6	7	7

Услады глаз для геймерской "элиты", вооруженной GeForce3.

ДОЖДАЛИСЬ? — ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

Посланник

Жанр: Квест ● **Издатель:** GoD Games/1C ● **Разработчик:** Fragile Bits/Nival Interactive ● **Похожесть:** The DIG ● **Системные требования:** P200(PII-400), 32(64)Mb ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Два

В основе ➤ «Посланник» — это локализация зимнего **The Ward**, припозднившаяся аж на 8 месяцев. В связи с тем, что оригинал игры у нас в стране не продавался, рассказываем о нем повторно. Это представитель вымирающего поджанра "фантастический квест", "пустующего" аж с 1995 года — со времен **The DIG** от **LucasArts**.

Как играть ➤ Квест — он и в Африке квест: набери предметов побольше и иди решать паззлы. Есть несколько уровней сложности — на легком, например, паззлов проста нет.

Rulezzz ➤ Главное достоинство подобных игр — сюжет. «Посланник» — не исключение. С выходом локализации это достоинство приумножилось в глазах русских игроков. В игре просто тонны отлично переведенного текста. Не утрачено и оригинальная атмосфера. Ролики неплохие, правда, сильно бросается в глаза нехватка динамики. Музыка — к месту.

Suxx ➤ Технологически проект устарел года на два, но определенный интерес вызывать может.

Что еще ➤ Жаль, что ничего. Ничего нового в жанре не предвидится.

7,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Как и восемь месяцев назад. Любителям хороших сюжетов и головоломок посвящается.**

FORD Чемпионат

Жанр: Автосимулятор ● **Издатель:** Empire Interactive/1C ● **Розроботчик:** Empire Sport/Nival Interactive ● **Похажесть:** Swedish Touring Cor Championship 2 ● **Системные требавания:** P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Некогдо компания "Форд" позавидовала немецкой "Мерседес-Бенц" (великолепный **Mercedes Benz Track Racing** помните?) и тоже захотела «свой» симулятор. Локализация **Ford Racing**.

Как играть ➤ Перед нами очередные кольцевые гонки. На машинах абсолютно всех участников наклеено эмблема «Ford». На выбор предоставляется несколько автомобилей разного класса и разного года выпуска (под различными годами выпуска подразумеваются разные текстуры для одной и той же модели). Focus, Explorer и даже лакомый GT90 — все здесь.

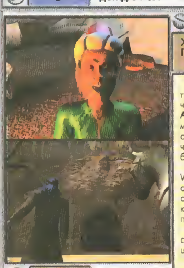
Rulezz ➤ Физика традиционно хороша в таких играх, и "Ford Чемпионат" не исключение. Советую использовать руль с педалями.

Suxx ➤ Графика красотой не блещет, особенно для 2001 года. Звук тоже не заставляет восторгаться. Зато есть несколько прекрасных багов. Я очень обрадовался, когда увидел меню без надписей на кнопках. Если бы старик Генри делал так свои автомобили... Я уж было хотел снести игру, как вдруг меня угораздило запустить ее не из Start->Programs, а из родной директории. И, о чудо, надписи обрели свое законное место! В общем, имейте в виду, т.к. патча нет.

Что еще ➤ И зачем Nival взялся за локализацию автосимо? Неужели в России много тех, кто не может понять значение слов Race и Quit на английском языке?

5,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Ну да, вроде того. От судьбы не уйдешь.**

Пророк и Убийца 1, 2



Жанр: Квест ● **Издатель:** Arxel Tribe/1C ● **Разработчик:** Wonodoo Edition/Nivol Interactive ● **Похожесть:** Dracula 1, 2, Necronamicon ● **Системные требования:** P200(PII-400), 32(64)Mb ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Два

В основе ➤ Очередной сверхустаревший технологически квест от **Wanadoa**. Первая часть **The Legend of the Prophet and the Assassin** (оригинальное название) прошла мима журнала, так что мы решили обсудить обе части сразу, тем более что особых отличий между ними по части исполнения не наблюдается.

Как играть ➤ Классический квест от Wanadoo. Путешествуем по QuickTime'овским VR-картинкам с обзором в 360 градусов и выполняем все приличествующие игроку в квесты действия типа "взял/применил предмет" или "поговорил с NPC".

Rulezz ➤ Сюжет у Wonadoo всегда на высоте. Видима, по той причине, что редко пишется сомими разработчиками (вспомним хотя бы «Некрономикон» по Лавкрафту). В данном случае приложил перо писатель Пауло Коэльо, сочинивший захватывающую историю в духе, если можно так выразиться, "средневекового детектива".

Радуют и красочные ролики, хотя, опять же, технологически они устарели на черт знает сколько времени. Похоже, что Wonodoo никак не разорятся на новую версию 3D Max.

Suxx ➤ Реализация хромает на обе ноги. Wanadoo — единственная компания, которая в наше время без зазрения совести может выпускать одинаково убогие квесты, по штуке в месяц. Играть в них стоит только из-за сюжета.

Что еще ➤ Ждите новую игру от Wanadoo.

6,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Захватывающей истории в плохом исполнении.**

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Roland Garros 2001

Жанр: Спортивная аркада ● **Издатель:** Cryo Interactive ● **Разработчик:** Carapace ● **Похожесть:** Roland Garros 97-2000 ● **Системные требования:** PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск ● **Мультиплеер:** Двое/четверо на одном компьютере ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Всемирно известный турнир по теннису French Open, вот уже в пятый роз выходящий на PC в одноименной линейке игр.

Как играть ➤ Новый Ralond Garros практически не отличается от прошлогоднего, а тот, в свою очередь, тщательно скопирован с игры 1999-го года выпуска, которая... Короче говоря, перед нами аркадный теннис, призванный помочь скоротать вечерок. Выбираем тип игры ("кубок", "одиночная игра"), выбираем игрока, ракетку, корт (в игре присутствует не только Roland Garros, но и ряд других стадионов, как и несколько кубков — USA Open и пр.) и — вперед, до победного конца.

Rulezzz ➤ Играется легко и приятно. Графика не блещет, но и не устарела как раз то, что нужно. По сравнению с версией 2000 добавилось анимации, проведен косметический ремонт. Хорошее звуковое сопровождение.

Sux ➤ Плоховатая музыка и порядком приевшийся геймплей.

Что еще ➤ Локализовав Roland Garros 2000, в течение года 1С пыталась получить лицензию на встроенную энциклопедию. Поэтому на полках магазинов лежит именно прошлогодняя версия игры, тогда как RG'2001 в русском варианте у нас пока не продается.

7,5 ДОЖДАЛИСЬ? Да. Каждый год дождаемся.



Чужие звезды

Жанр: Аркада ● **Издатель:** Pom Pom Games/Новый Диск ● **Разработчик:** Pom Pom Games/Snowball Interactive ● **Похожесть:** Нет ● **Системные требования:** P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ "Лучшая аркада года" по мнению PC Gamer" — гордо написано на обложке. Но самом деле «Game of Distinction, May 2001», но ничего — есть переводы и поинтереснее. Да и какая розница? Главное — нам дают понять, что это круто.

Как играть ➤ Есть маленький кораблик, который может стрелять. Есть арена, по которой он летает взад-вперед и на которой то и дело появляются враги и бонусы. Цель — убивать врагов и собрать бонусы, увеличивая свою огневую мощь. Так уровень за уровнем, босс за боссом.

Rulezzz ➤ Приятный геймплей, приятная графика, приятная музыка — все приятное. Оригинально.

Suxx ➤ Игра, во-первых, может сразу не понравиться, а во-вторых, способно быстро надоесть. Или не надоесть — это уж как сложится.

Что еще ➤ Лихой перл на обложке диска. *«Внутри диска вы найдете советы по прохождению и описание клавиш управления».* Как я только диск ни раскавыривал после того, как поиграл, но ничего подобного не нашел. Зря только диск испортил.



7,5 ДОЖДАЛИСЬ? Хорошей, динамичной аркады.

Большие Гонки

Жанр: Аркада ● **Издатель:** Life Line Entertainment/Новый Диск ● **Разработчик:** Revistronic/ Snowball Interactive ● **Похожесть:** Игрушечные Гонки, Mario Carts ● **Системные требования:** PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск ● **Мультиплеер:** Четверо на одном компьютере ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ «Игрушечные Гонки» от той же Revistronic, изданные у нас компанией Руссобит-М и посетившие раздел микрорецензий в шестом номере "Мании" за этот год. Тогда я удивился убогому качеству исполнения игры; теперь все встало на свои места. Те гонки оказались очень старой игрой, изданной в России много позже западного релиза. Теперь перед нами — новые гонки от той же фирмы. Правда, на этот раз издаются они «Новым Диском».

Как играть ➤ Как в «Игрушечные Гонки», Mario Carts и другие «гонки с большими головами». Выбираем режим игры ("тренировка", "одиночный заезд", "чемпионат"), трассу, автомабиль, персонажа и — вперед! На трассе то и дело попадаются бонусы, которые дают возможность напакостить сопернику: пустить в него ракету или подложить мину на дороге.

Rulezz ➤ Хорошая графика, качественное современное исполнение. Диктор не вызывает того раздражения, как в "Игрушечных гонках".

Sux ➤ Как и ранее, это игра для детей. Пятилетних.

Что еще ➤ В коробке с игрой вы найдете брелок-автомобиль, у которого даже фары светятся.

для детей ДОЖДАЛИСЬ? Дети — безусловно. Очень добротный продукт для самых маленьких.

НОВОСТИ

Quake III: Arena

www.planetquake.com/lacedneptune/

На сайте Laced Neptune появилась крайне интересная карта, представляющая собой ремейк классической карты из первого Quake — Place of Two Deaths. На момент написания новости карта находилась в бета-



стадии, но казалась абсолютно законченной. Оригинальная Place of Two Deaths на движке Q3 выглядит просто шикарно: высокодетализованные текстуры, отличное освещение, скрупулезно подобранные эффекты. Искренне советую всем скачать и всплакнуть по дням ушедшим. Кстати говоря, и прочие карты с Laced Neptune явно не задней левой вая... — работы профессионалов.

ooo

www.songsfordeathmatch.com

Рано или поздно оригинальная игровая музыка надоедает, а компакты с Prodigy и NIN оказываются заезженными до колик в ушах. Но этой беде можно помочь — оказывается, существуют люди, которые создают музыку для таких случаев. Владельцы сайта Songs of Deathmatch (*www.songsfordeathmatch.com*) распространяют через Сеть целые альбомы с умопомрачительными треками, прекрасно подходящими как для созерцания кровавых джибзов Q3, так и для сумасшедших гонок четвертого NFS. Буквально на днях вышел новый альбом с названием Brain Fever ("Мозговая лихорадка"). Ураганная музыка — крышу при прослушивании резко стартует с насиженного места и улетает в теплые края. Чтобы не оставаться голословным, посоветую вам скачать шесть заглавных треков, представляющих шесть существующих на данный момент альбомов — распространители предоставляют эту возможность бесплатно. Либо воспользоваться нашим диском, на котором, как всегда, лежит все лучшее, что было поймано в процессе подготовки номера

ooo

www.cyberfight.ru/Files/utils/_detail/a_61/

Тем, кого не устраивают стандартные Ку3-боты, могу посоветовать скачать новорожденного Irod bot. Соперник это более чем серьезный — на спортивных картах сам Lakerbot бегает у него на посылках

ooo

www.planetquake.com/crazylaunch/

Вышла свежая (1.80) версия известной программы Q3Runner, предназначенной для управления и запуска любого сорта модов для Q3. С ее помощью можно определять названия модов и настраивать систему сервер-клиент; менять внутриг-

Первым делом — небольшое сообщение, объявление, уведомление, или как хотите, так, собственно и называйте. Блок "Компьютерные клубы России", публиковавшийся последние полгода из номера в номер, разросся до более чем значимых пределов, что поставило нас перед необходимостью перенести его на компакт, где места для всевозможных текстовых материалов присутствует в океанически-беспредельном количестве. Открывайте раздел "Deathmatch" и изучайте!

QUAKE III

Random Quake 3

http://randomq3.ath.cx/



Обратите внимание на здоровье и броню, а также надписи вверху скрина

Этот мод, кажется, создавал сумасшедший. А кому еще в голову могло прийти идея взять и рандомизировать весь геймплей Q3? Теперь все, что бы ни происходило на карте, происходит по воле случая. Игрок стартует с произвольным набором оружия, в произвольном месте и в произвольное время появляются пушки, аптечки и броня — но стандартных-то карток! На это еще только цветочки. Ягодки вот скажем, скорость полета рокет и наносимый ею урон при каждом выстреле задаются случайно! В процессе игры меняется гравитация — то ты прыгаешь как обычно, то на высоту двух собственных ростов. Jump pad иногда подбрасывает так, что бьешься головой о потолок. Скорость бега, стартовые здоровье и броня иной раз в таких условиях просто не могут оставаться постоянными — они меняются! Продолжительность работы powerup'ов случайным образом варьируется от нулевой до двойной

В дополнение ко всем этим безобразиям существуют такие штуки, как Reroll и Shuffler. Первый произвольно меняет текущее здоровье и броню, максимальное здоровье, скорость, имеющееся оружие и патроны. Он может оказывать как положительное, так и отрицательное действие. А Shuffler — и вовсе изобретение дьявола: он распространяет действие Reroll на всех игроков!

Авторы этого кровосмешения утверждают, что в Random Quake 3 присутствует баланс. Некоторая доля смысла в этом заявлении имеется: действительно, мод уравнивает возможности игроков, стирая грань между профессионализмом и ламерством. Может, в этом и состоит сермяжная правда.

Что же касается нашего вердикта, то он будет в большей степени положительным, но только потому, что из всех добавляющих в дефматч сумасшествия модов этот — самый сумасшедший. Долго играть в него невозможно, но если вы собрали компанию и хотите вволю посмеяться — устройте "мясо" на какой-нибудь большой карте. Игра, особенно под пиво, будет сплошным приколом.

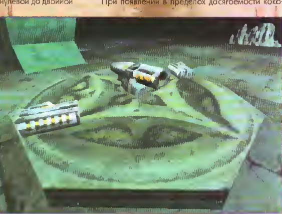
Рейтинг «Мании»: ① ② ③

UNREAL TOURNAMENT

FlakMine

http://home.ict.nl/~mweterin/unreal

Идея мутатора FlakMine оригинальна до невозможности. Изымаем у населения многострадальные *FlakCanon*'ы и выдаем взамен *FlakMineCannon* — по одному на нос. Суть новоявленной пушки — гранаты, испускаемые "флэком" в режиме альтернативного огня, снабжены детектором движения и литром суперклея. И вообще теперь это не гранаты совсем, а *FlakMine*! Крепятся на любую твердую поверхность и начинают зловеще мерцать лампочкой. При появлении в пределах досягаемости кого-



го-либо существо происходит небольшой "бабах", и несчастный отправляется в страну вечного дембеля. Оружие не является изобретением авторов мутатора — помнится, нечто похожее было в уже седом *Scourge Of Armagon* (адд-он к **Quake**). Однако играть интересно — появляется множество неординарных игровых ситуаций, например, выкуривание врагов из угла или минирование "респавнов". Хорошая стратегия — накидать пару-тройку мин по любимым кемперским нычкам. Кемперы, правда, могут постоять за себя — FlakMine'ы отстреливаются из любой пушки с безопасного расстояния.

В общем и целом интеграция в UT старой доброй пушки прошла безболезненно. Флэк не изъяли, как в случае с **Bunny Bomber** (см. "**Игроманию**" №9), вернее, изъяли наполовину первая атака, как и раньше, выстреливает ведро толченого чугуна. А замена осколочной гранаты на мину — удачная находка. Но незатейливость мода является, по сути, и его главным недостатком. FlakMine — это всего лишь очередной оружейный мутатор. Один из сотен.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Bullet Time

http://exorcist.gamepoint.net/

В **Max Payne** играли? Значит, понятие *"bullet time"* должно быть вам знакомо. Нет? Объясняю: это замечательный эффект замедления времени, когда пули "летят" со скоростью пьяного таракана, а люди — те вообще едва шевелятся или не двигаются вовсе. Что? Ну да, "**Матрица**". Так вот, мутатор **Bullet Time** предлагает то же самое, только за товарища Нео предстоит впрячься вам. Запускаем UT, выбираем коэффициент "торможения", "биндим" кнопочку замедления и несемся в бой. В игре нажимаем "забинденую" кнопочку и наслаждаемся пластичными и ме-е-е-едленными движениями оппонентов. Попадать, особенно из снайперки, становится плевым делом — наконец-то излечиваешься от черной зависти к глазомеру ботов. В общем, нирвана. Идиллию омрачает маленькая проблемка: долго жать на кнопочку не получится. Время, выделенное для издевательства над скоростью, отображается на экране в иконке пули, и изначально, при старте игры, выдается всего три секунды. А прибавляется оно строго по закону жанра — за убийство противников. За самоубийство, соответственно, время снимается. На этом ограничении и завязан весь геймплей. Из недостатков резко бросается в глаза небольшая пауза при переключении между обычным и "матрицевым" режимами — не критично, но очень раздражает. Кроме того, компьютеру, как известно, на кнопки не нажимать, поэтому игра с Bullet Time против бота серьезной называться не может: взиду предельной легкости фрагодобывания — железного чурбана можно загнать "в минуса" независимо от его скилла.

Мутатор удался. Фанаты "Матрицы" будут в восторге. А прочие наконец-то смогут вволю поиздеваться над безупречно стреляющими компьютерными оппонентами.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④

COUNTER-STRIKE

Карта cs_arabstreets

На первый взгляд, самая обыкновенная карта — хорошо сбалансированная и без "излишеств". Но при условии владения некоторыми трюками игра на ней принимает совершенно иной характер. Вы сможете оказываться в самых невероятных местах, а главное — совершенно неожиданно для врагов. Для лучшего понимания трюков сразу же обозначу два направления атаки СТ. Первое — со стороны автоматической двери, открывающейся отдельной кнопкой; второе — со стороны окна и обычной двери.

"Триксы" для "терроров"

1. Около решетчатых ворот происходят основные перестрелки. Садимся сюда (**рис. 1**) так, чтобы оказаться к ним спиной, но при этом находимся за укрытием. Коллеги будут у вас на глазах. Начав перестрелку, они могут отступить за угол дома, тогда СТ перейдут в наступление и попадутся на удочку.

2. Любителям острых ощущений рекомендую (**рис. 2**). "Менты" могут попытаться залезть в окно, и в этом случае проблем нет: проста решетим спины мерзавцев. Но могут пройти и дальше — тогда честного боя не миновать.

3. Для разнообразия можно покемперить по другую сторону окошка с **рис. 2**. Возьмите заложников и поставьте их перед окном (**рис. 3**), тем самым затрудня проникновение через него "ментов". Для большего интима выключите свет. "Мент" может сослепу прибить пару заложников, тем самым урезав свой доход. Постарайтесь отоковать до того, как он закинет свое бренное тело в окна. То есть, заслышав шаги поднимающегося по лестнице, вставайте перед окнам и сносите ему голову.

4. В комнате с **рис. 3** есть мониторы (**рис. 4**). На них можно видеть обо подходе к дому и оповещать напарников о том, сколько врагов и с какой стороны приближаются к базе, и в соответствии с этим распределять людей по местах. Для клубной игры просто отличный вариант.



5. Внутри дома можно обороняться следующим образом. Выключаем свет рубильником из комнаты с **рис. 3**. Хватаем заложников и встаем в этот угол (**рис. 5**). Очень поможет прибор ночного видения. "Мент" в темноте будет

ровые настройки и пользоваться так называемыми mapshots — jpg-скринами, снятыми с карт; создавать цветные имено и многое другое. Утилита опробована в действии. Результат — более чем удовлетворительный.

ooo

www.planetquake.com /Quake_the_wall/

Могучий сайт **Quake The Wall**, на котором собрана огромное число обоев квейковской тематики, недавно подцепил к коллекции добрую дюжину свежих картинок. А мы, не теряя времени, выкладываем на диск пару десятков специально отобранных "валлпаперов" — да заменят они вам занудный стандартный фон десктопа Windows.

ooo

www.planetquake.com/quakecon/
http://krasnodar.3dfiles.ru/progamer/demos/qcon/Fatality_vs_Zero4_superfinal_ztn3t1_Fatality.zip

Отгремела и отошла в историю **QuakeCon'2001** — ежегодная конференция для всех, кто имеет прямое, непрямое или хоть какое-нибудь отношение к миру **Quake**. Грандиоз-



ное мероприятие прошло в городе Месквита, что близ Долласа. Кроме многочисленных игроков в Quake, среди которых было немало знаменитостей, в событии участвовали разработчики игр (скажем, "титаны" были представлены **id** и **Raven**) и даже товарищи из **AMD**, прикотившие в сопровождении целого фургона компьютеров. Народ целыми днями рубился в "Кваку" (имел места грандиозный чемпионат с серьезным призовым фондом), тусовался, знакомился, организовывая междусобойчики, и участвовал в семинарах. В последний день конференции **Пол Джейку из id** и **Джим Ходжес из Raven** провели уникальный семинар "Trash My Map", где мэпмейкеры-любители слушали конструктивную критику от "отцов" в адрес своих карт и учились на собственных и чужих ошибках. Тот же Пол Джейку провел в рамках конференции конкурс объектов для карт, победители которого получили видеокарты GeForce3, коробки с 3D MAX и игры от id. Мы же выкладываем на компакт творения победителей, дабы вы смогли не только оценить, но и воспользоваться плодами народного творчества. В дополнение к ним — демка суперфинала, в котором **ZeRo4** выиграл у **Fatality** и таким образом стал единоличным хозяином 30000 долларов, полагавшихся за первое место.

ooo

www.wireplay.com.au/files/?action=details&id=614

Плотно работающие с понятием "рокет-джамп" квейкеры могут поднять руки вверх и сплясать вокруг компьютера экзотический танец: на сайте **Wireplay** появился ролик под названием "**Trick rocket jumps**" от

[LGD]JaPeX. Содержание ролика ясна из его названия, не так ли? Единственным препятствием к немедленному овладению искусством трюкаческого ракет-джампа является размер ролика — 115 мегабайт. На известная пословица гласит, что терпенье и труд все перетрут, а скачивание ролика — лишь первый шаг на пути прилежного ученика.

Unreal Tournament

http://services.unreal.ru/

Отечественная команда **Unreal Services**, автор лучшего браузера для Unreal-серверов, выпустила весьма полезную утилиту **Unreal Services Package Explorer**, предназначенную для выдирания ресурсов (графики, музыки, звуков) из игр, построенных на движке **Unreal**. Программа небольшая и не требует использования UCC.

▲▼▲

http://unreal.xaos.ru

Наши друзья, **unreal.xaos.ru**, объявили о предоставлении хостинга сайтам на тематику **Unreal Tournament**. Если вы ведете проект, посвященный картам, моделям, модам или иным "нереальным" ресурсам, напишите письмо на **chameleon@xaos.ru** и обсудите возможность хостинга в зоне лучшего российского Unreal-сайта. Заставим потесниться **PlanetUnreal**!

▲▼▲

www.planetunreal.com

Наши соотечественники-креативисты постепенно становятся в один ряд с заокеанскими коллегами. Самый популярный в мире UT-ресурс **PlanetUnreal** принял талантливых русских парней — разработчиков модификации **Teamplay Taurney Mod** (*www.planetunreal.com/tlm*). Также под теплое крылышко праник и неуемный **Tygra** (*www.planetunreal.com/tygra/*), состряпавший великолепную карту **DM-Baykcl**. Наши наступают!

▲▼▲

www.planetunreal.com/tonnberry/

Два не самых последних человека в Unreal-левелдизайне, **Tannberry** и **DavidM**, объединили свои таланты и работают над совместным проектом — пока безымянной deathmatch-картой. На сайте **Tannberry** выложены скриншоты из творения этой парочки.

▲▼▲

www.planetunreal.com/ucz/

После периода продолжительного молчания обновилась модификация **DarkMagic**, созданная для тех, кто в душе, так сказать, немного маг. Традиционное оружие заменяется на книги и свитки с заклинаниями, которые хоть и служат для той же цели, но действуют нестандартными методами и при этом весьма красиво выглядят. Тем, кто пропустил предыдущую версию (а оно было почти год назад), — качать обязательно.

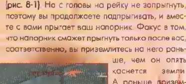




сбит с толку и не сразу поймет, кто это такой стоит. У вас будет возможность выстрелить первым.

6. В том же доме можно покемперить у автоматической двери (**рис. 6**), предварительно не забыв закрыть ее. "Мент", пошлявшись вокруг да около, нажмет заветную кнопку — и дверь откроется. Действуйте на свое усмотрение: можете заныкаться в одном из темных углов или нагло встать, а лучше присесть прямо напротив двери. Она открывается снизу вверх, если "мент" будет стоять за дверью, его нижняя половина будет для вас отличной мишенью.

РИС. 2-2



7. Отсюда (**рис. 7**) простреливаются оба направления, по которым СТ могут попасть в дом. Стоя так, как показана на **рис. 7-1**, вы будете видеть "ментов", идущих только по первому направлению, поэтому вам должен помогать боец, дежурящий у мониторов. Он сообщит, с какого направления движется большая часть СТ, в соответствии с этими сведениями вы сформируете план действий. Например, при массированном наступлении со второго направления можно прыгнуть налево и стать недосягаемым для СТ с первого направления.

8. Не дать "ментам" пройти через этот проход (**рис. 8**) — означает на корню зарубить атаку по первому направлению. А вот чтобы забраться на рейку над проходом, нужно продемонстрировать некоторые акробатические способности. Путей несколько. Скажем, напарник садится на корточки под проходом, вы прыгаете на него, делаете еще один прыжок, чтобы тот встал на ноги (**рис. 8-1**). Но с головы на рейку не запрыгнуть, поэтому вы продолжаете подпрыгивать, и вместе с вами прыгает ваш напарник. Фокус в том, что напарник сможет прыгнуть только после вас, соответственно, вы приземлитесь на него раньше, чем он опять коснется земли. А раньше приземлитесь — успеете прыгнуть еще раз, то есть получите маленький бонус в высоте, которого вполне достаточно, чтобы забраться на вожделенную нычку. Также можно начать свой путь отсюда (**рис. 8-2**): с помощью напарника попасть на крышу, откуда нетрудно будет запрыгнуть на рейку.



9. С той же крыши можно по-



пость сюда (рис. 9). Нужна прыгнуть с самого угла, при прыжке используя стрейф. В виде шутки можно проделать следующий трюк. Возьмите пару заложников из дома и постарайтесь затащить их на крышу — потом они смогут прыгнуть за вами на точку с рис. 9. Заставьте заложнико стоять на месте, потом столкните его направо и прыгайте за ним. "Менты" никогда не догадаются, где вы спрятались.

РИС. 10-1

10. В доме есть ящик (рис. 10), у которого можно разбить крышку и одну стенку: тогда получится неплохая нычка. Трюк работает отлично, если не частить с его использованием.

11. Забравшись сюда (рис. 11), вы будете контролировать все входы в дом. Если заслышите топот, то скорее всего CT пробегают под вами — смотрите повнимательней вниз. Моментально ворваться в дверь и окно невозможно, так что у вас будет некоторое преимущества.

12. Еще один трюк, выполняемый в доме (рис. 12). Поставьте заложников так, как показана на рисунке, и с помощью напарника сядьте на трубу. Чередуя эту нычку со всеми остальными, вы порядком усложните жизнь недругом.

"Триксы" для "ментов"

1. Прямо около точки респавна есть ворота (рис. 12). Напарник может вас подсадить, и вы окажетесь на двери. С нее запрыгиете на стену, а оттуда уже двинетесь по второму направлению, используя совершенно неожиданный для T путь. Можете поймать кемпера у ящиков (рис. 12-1). А можете пройти чуть дальше и начать отстреливать бандитов с той стороны, откуда они меньше всего ожидают обстрела.

2. Для обеспечения снайперской поддержки во втором направлению нужно посадить снайпера на дом (рис. 13). Но сделать это не так просто. Для начала вместе с напарником нужно забраться сюда (рис. 13-1). Потом прыгаем со стрейфом и оказываемся на бочке, напарник должен следовать за вами. Напарник садится на корточки, а снайпер прыгает с вас на дом. С дома открывается отличный вид на местность, причем углядеть снайпера на крыше довольно проблематично.

3. Если вам удалось освободить второе направление, то можно сделать следующее. Все тот же напарник подсаживает вас на решетчатую дверь (рис. 14) с нее вы попадете на стену, а дальше на крышу. И тут вас открыты все пути — как насчет того, чтобы выбить бандитов с насиженных местечек? (Рис. 14-1, 14-2, 14-3.)

MAX PAYNE

Моды к зубодробительному боевику Max Payne начали появляться чуть ли не одновременно с игрой. Конечно, популярность "Макса" в силу отсутствия мультиплеера со временем увянет; но до того те, кто порвал на британский флаг и немецкий хрест всех врагов оригинального сингла, могут продлить свой интерес к игре с помощью модов. Мы, в свою очередь, обязуемся отслеживать набирающий силу поток народного максотворчества и вылавливать сетями всех мелькающих в нем золотых рыбок. Впрочем, ввиду того, что процесс стартовал относительно недавно, рыбки пока большей частью серебряные или даже бронзовые. Но тем не менее — вот первая партия.

Примечание: моды, которые мы не выкладываем на хомпокт, как и все прочие, всегда можно скачать на сайте www.maxpayne.nl.

The Authentic Lobby Shootout

Помните эпизод из фильма, где Нео и Тринити штурмуют небоскреб, в котором прислужни-

Counter-Strike

http://members.home.net/ phearves/hlves.zip

Появилось очень полезная утилита, называется Half-Life Visualization Editing System 1.0. С ее помощью можно в привычном Win32-интерфейсе настроить множество параметров игры и сохранить данные параметры в свой конфиг.

◆ ◆ ◆

http://csnation.counter-strike.net/csinfo/next.html

По сообщению Counter-Strike.net, сейчас ведется работа над тестированием карт, которые войдут в CS 1.3 и, возможно, будут выставлены на всеобщее обсуждение уже в ближайшие дни. Ранее датой выхода CS 1.3 назывался июль, теперь же остается надеяться, что разработчики успеют протестировать новую версию до сентября.

Тем временем ребята с CS Nation подготовили неплохой сводный обзор грядущего апдейта Counter-Strike 1.3, собрав в нем известную на сегодняшний день информацию о новых картах,



исправленных ошибках, новых примочках вроде голосовой связи и навороченного спектаторского режима, закрытых читах и так далее. Статья очень хороша иллюстрирована новыми и не очень скриншотами. Всем иногда поигрывающим рекомендуется к ознакомлению, не говоря уж о профессиональных камондох.

Кстати, в интервью одному из сайтов cliffe (создатель CS) заявил, что нового оружия, как и изменений в старом, **не будет**.

◆ ◆ ◆

ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halflife/cstrike/bots/podbot/pod25ins.exe

Вышло новая версия POD-ботов — 2.5. Из нововведений нам показалось интересным то, что боты выбирают для себя лидера в команде и слушаются его радиокоманд.

С полным списком изменений вы можете ознакомиться на официальной странице *www.botepidemic.com/podbot/*

◆ ◆ ◆

ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halflife/cstrike/maps/map-packs/remakes/remakes.zip
www.counter-strike.ru/maps/mappacks/remakes/

Counter-Strike.de представляет новый map pack, в котором собраны всем известные карты для Counter-Strike. В чем новость, спросите вы? А в том, что все они сделаны практически заново! Вот список ремейков, которые включены в пак: as_riverside2, cs_assault23, cs_bunker2k, cs_facility2k, cs_wpndepot_01, de_prodigy2k, de_trainyard_se, de_trust, de_winternuke, es_underground.



Узнать подробности на русском языке можно на Counter-Strike.Ru по вышеприведенному адресу.

◆ ◆ ◆

ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halflife/cstrike/packs/wacky_pack_1.0.exe

Сайт Games Fushion издал еще один пак для Counter-Strike. В первую очередь он рассчитан на любителей комиксов от Бендера, так как все модели игроков, заложников, куриц и бутылок с вином станут похожи на своих собратьев из



комиксов. И, как обычно, заменены все модели оружия, звуки и другие элементы игры.

Если вы прониклись идеей закидать своих противников воблой, то качайте пак не задумываясь. Кроме того, уже успел выйти небольшой патч для этого пака. Его можно найти на том же ftp-сервере.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor
rod@igromania.ru

"Спартак", как обычно, чемпион

Не прошло и месяца с тех пор, как Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму издал свой эпический Приказ №449 (см. "Игроманию" №9), как произошло событие не менее знаменательное: российское физкультурно-спортивное общество «Спартак» стало членом ФКС России. Для тех, кто не принимает киберспорт всерьез, новость прозвучит немного комично, до и результаты подвига "Спартака" пока предсказать невозможно. Несомненно одно: так называемые "официальные" структуры начинают проявлять к киберспорту нешуточный интерес.

Киберспортивная политика Intel и возрастной ценз CPL

Компания Intel продолжает интеграцию в киберспорт — компания стала официальным спонсором CPL World Championship.

ки Матрицы пытают Морфеуса? "We need guns.. Lot of guns!" Такое не забывается, а? Так вот, мод The Authentic Lobby Shootout воспроизводит первый этот штурмо, в котором парочка хакеров проводит Судный день на местах и разносит на джибсы батальон полицейских. Да-да, тот самый продолговатый холл с крошащимися от свинцового урагана колоннами, в конце которого героев ждет лифт.

Мод почти полностью повторяет оригинальную сцену, разве что по колоннам нельзя бегать. А так — полицейские, хоть и косо, но стреляют и даже совершают перекаты; Тринити бегает вокруг и палит по ним из "Инграмов"; из колонн вываливаются куски кафеля и цемента.

Вылитый Киану Ривз, не находите?

Мод, несомненно, привлекателен в том смысле, что дает возможность "самому поучаствовать в...", но после второго-третьего прохождения (то бишь минут через двадцать) к нему теряешь всякий интерес. Ждем продолжения, и чтобы непременно с вертолетом за окнами!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Matrix Tribute

Еще один мод по мотивам "Матрицы". Но на этот раз никто не заменял Макса на Нео, да и Тринити никакой нет. Зато есть очень стильный зацикленный уровень с отличным оформлением — плакатами в виде кадров из фильма и соответствующей музыкой. Повсюду развешены, разложены и расставлены телефоны, которые настойчиво звонят, когда Макс пробегает мимо. К телефонам надо подходить и выслушивать всякие фразы, слова и инструкции. Как правило, разговор по телефону сопровождается появлением нескольких врагов. Стреляют они довольно метко и вообще ведут себя агрессивно — не в пример полицейским-овечкам из The Authentic Lobby Shootout. Патронов в обрез — приходится перезагружаться, ненароком выпустив лишнюю очередь. Зато играть интересно: мод держит в напряжении до самого финала. Пять баллов не ставлю только по причине довольно бедных текстур и интерьеров, а также краткости "сюжетной линии". Впрочем, справедливости ради надо заметить, что в текущем блоке модов Matrix Tribute — наиболее продолжительный и толковый.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④

Gauntlet 1.5

Мод предназначен прежде всего для тех, кто хочет потренироваться в стрельбе. Представьте: вы находитесь в большом холле с колоннами, а на вас из двери выбегают по одному враги, с каждым разом все более тяжеловооруженные. Патроны не ограничены, новое оружие снимаете с трупов. В финале на вас решительно выползает... крыса! Она держит в лапах маленькое ружье, по силе действия напоминающее гранатомет. Убив грызуна, вы попадаете на следующую карту — тоже большой зал, но уже без колонн: негде укрыться. И враги бегают по двое. И, наконец, третий уровень представляет собой средних размеров комнату в виде буквы "Г". В ней за открывающимися панелями в стене вас поджидают несколько связок по три-четыре противника.

Макс — не единственный герой мода. Можно выбрать полицейского или, скажем, кого-то Алекса с жутко знакомой физиономией. Впрочем, от этого ничего, кроме скинов/моделей, не меняется.

Gauntlet — выбор настоящих бойцов. Он воспитывает терпение, меткость и увертливость, а также закаляет волю к победе. Может, кому-то геймплей покажется однообразным и занудным, но это зависит от того, что вам нравится. Я бы сказал, что это тренировочный мод с ботами. Правда, тренироваться при отсутствии мультиплеера особой нужды нет, но вдруг вы не смогли пройти Max Payne на последнем уровне сложности? Практикуйтесь в Gauntlet — поможет.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④

The Hotel

Добротно сделанный, но небольшой и несложный уровень с несколькими новыми врагами. Пробежаться разок приятно, вот только обрывается все как-то неожиданно — еще бы стрелять и стрелять, а он... Разовое развлечение — для коллекции.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Matrix Sunglasses_MaXiMuM Weapons_Lobby Map

Мод — практически копия The Authentic Lobby Shootout, но копия довольно некачественная. Тот же зал с колоннами, только размером побольше и дизайном похуже, те же полицейские, выбегающие навстречу свинцовому ливню. Нет Тринити и не крошится кафель и бетон. Да и вместо Нео мы опять имеем дело со стариной Максом, разве что одетым в солнцезащитные очки. Выбор оружия расширен на несколько наименований, но какое это имеет значение в кро-о-отеньком эпизоде из "Матрицы", который сплошь экшен и мясо? Здесь нужен драйв, настроение. Вот как раз его-то в MSMWLP и не хватает.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Денис Гуров (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (at_lyama@mail.ru)

Как минимум одно очевидная цель у этой акции есть — реклама линейки процессоров Pentium 4, ибо как раз компьютерами с Pentium 4 и планируется оснастить чемпионат. Последний пройдет в начале декабря в Далласе; из-за территориальной отдаленности участие кого-либо из русских игроков маловероятно.

Между тем руководство CPL продолжает свою, мягко говоря, странную политику по затруднению доступа на чемпионаты игрокам, не достигшим 17-летнего возраста. Юристы Лиги создали специальную форму, которая должно содержать разрешение родителей юных бойцов на участие в декабрьском мировом чемпионате. То есть те, кто находится в конфронтации с родителями, имеют все шансы остаться лишь пассивными наблюдателями за состязаниями.

Второй серьезный пункт нового свода правил CPL касается консоли и конфигурационных файлов. Для участников грядущего чемпионата этих важнейших инструментов просто не существует — их использование запрещено во избежание читерства. Таким образом, каунтерстрайкеры (напоминаю, что игрой чемпионата избран CS) получат возможность пользоваться лишь стандартными настройками игры.

Полосатый будет играть в одной команде с французами

Известный российский игрок Полосатый предпринял некоторые шаги по "организации интернационального состава Team c58". Интернациональный состав включает его самого и его старых знакомых из французского клана Against All Autority — игроков Castro, Kazuyama, vipere1 и Zoss. В этом составе команда будет выступать на отборочных играх к Euro Cup 4.

Комментарии относительно судьбы российского состава Team c58 были даны самые что ни на есть утешительные: *"Ничего не изменилось, все по-прежнему. Ребята сейчас немного отдыхают перед началом нового игрового сезона. Polosaty организовал интернациональный состав Team c58 для того, чтобы реализовать свои идеи в плане тимплея. Насколько у него все получится — покажет время и дело, мы лишь можем ему помочь"*, — говорит директор проекта c58 Дмитрий Кузнецов (c58|d1monn).

Организация интернационального состава c58 — личная инициатива Полосатого, продвигаемая в жизнь с официального разрешения руководства команды.

В Питере определились участники WCG Russia

В Питере завершились отборочные игры к российскому чемпионату World Cyber Games. В нем примут участие питерские дуэлянты b100.Death, PELE [PK], c4-LeXeR, c4-Tiger, c4-Zlo, c4-Sid, [IDL]Demon и команды Dream Team (PELE [PK], b100.Death, IDL.Demon, Lex [PK]), Four (PuRo, Myx4, RH-Qteeth, RH-Termo), Team c4 (LeXeR, Zlo, Dizlord, Dantist). Первое место в отборочных в классе дуэли занял b100.Death, в классе тимплея — сильная команда Dream Team.

Практически одновременно с этой информацией поступила новость о том, что PELE [PK] покидает команду c58, участником которой он был в течение последнего полугода. Причиной ухода PELE назвал то, что "не видит смысла пребывания в c58". ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Персональный кинотеатр

На проходившей недавно выставке IDF (Intel Developer Forum) компания NVIDIA анонсировала новое свое детище — Personal Cinema. Сие есть мультимедийный агрегат, сочетающий в себе функции современного 3D ускорителя, ТВ тюнера и DVD плеера.

С помощью Personal Cinema пользователи смогут просматривать и записывать программы ТВ, играть в трехмерные игры, наслаждаться цифровым видео в формате DVD и, при большом желании, монтировать видеофильмы. Комплект состоит (см. фото) из видеоплаты на чипе NVIDIA (вероятно, это будет MX 200/400 или GeForce3), модуля, объединяющего в себе функции ввода/вывода видеосигнала с ТВ тюнером, и пульта дистанционного управления. Цена пока не объявлена, однако точно известно, что приобрести новинку можно будет уже этой осенью.



Несмотря на помпу, с которой NVIDIA презентует свой видеокомбайн, ничего оригинального и революционного он в себе не несет. Это просто внеочередной зобрoс очередного бульжника в и без того каменистый огород компании ATI, которая первой догадалась припаять ТВ тюнер к видеоплате.

Возвращение RADEON

Компания ATI, вконец затурканная конкурентами (NVIDIA скромно потупилась), делает ответный ход конем. Пресс-центром ATI анонсирован новый высокопроизводительный графический чипсет RADEON 8500. Судя по заявленным характеристикам и нескольким представленным компанией технологическим демкам, нас ожидает нечто GeForce3-подобное. Сама ATI, не тратя совесть на ложную скромность, называет свой чип «*the world fastest GPU*», то есть «*самый шустрый графический процессор в этом задрипанном мире*». Спорить не стану, как говорится, «тесты покажут». Вместо этого попробую кратенько ознакомить читателя со списком анонсированных возможностей GPU RADEON 8500.



① Технология TRUFORM™. Алгоритм, с помощью которого контуры объектов и игровых моделей приобретут доселе невиданную плавность и природную естественность.

② Технология SMARTSHADER™. Утилизирует новые возможности DirectX 8.1 для создания новых текстурных и световых эффектов.

③ Технология SMOOTHVISION™ anti-aliasing. Позволяет выполнять высококачественное сглаживание с минимальными потерями производительности.

④ Технология Hyper Z™ II. Оригинальный алгоритм, позволяющий оптимизировать операции с Z-буфером и увеличить пропускную способность памяти на 25%.

⑤ Технология CHARISMA ENGINE™ II. Движок, реализующий функции T&L со скоростью 75 миллионов треугольников в секунду. Помимо того, впервые была представлена технология программируемой геометрии Vertex Shaders. Логичное развитие технологии Pixel Shaders от NVIDIA. Позволяет создавать сложные геометрические эффекты, манипулируя вертексами с помощью специального набора логических инструкций. Например, можно запрограммировать сложную, изменяющуюся мимику человеческого лица (мимика Геймера™ не в счет, она не то что программированию, но даже и разумному осмыслению не поддается).

⑥ Технология PIXEL TAPESTRY™ II. Версия NVIDIA Pixel Shaders от ATI. Обещается феноменальная производительность и легкость программирования.

⑦ Технология VIDEO Immersion™ II. Новая версия уже утилизированного ATI алгоритма динамического улучшения качества видеоизображения (во закрутил!).

⑧ Полная поддержка OpenGL 1.3 и DirectX 8.1.

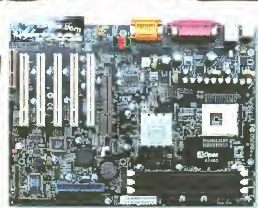
⑨ Вывод изображения на два монитора.

⑩ Аппаратная реализация всех используемых в конкурирующих продуктах спецэффектов. Таких, как Emboss, Environment bump mapping, Bilinear/Trilinear Filtering, Full-Screen Anti-aliasing и многое др.

Честно говоря, руко бойцо, то есть моя, колоть, то есть буквы набивать, устало, то есть зудит и отваливается. Набор анонсированных характеристик весьма велик, и в рамках одной новости перечислить их все не представляется возможным. Поэтому изучите имеющиеся, изумитесь и читайте последующие выпуски *«Железных новостей»*. Мы еще не раз вернемся к теме этого безусловно любопытного и перспективного чипсета.

Призрак i845 бродит по Европе

Если точнее, то не по Европе, а по Азии, и не призрак совсем, а самая настоящая, облаченная в плоть пресс-релизов, реальность. За прошедшие две недели практически все ведущие производители материнских плат объявили о выходе продуктов на основе нового чипсета Intel i845. Напомню, что это набор логики для процессора Pentium 4 (разъем Socket 478), работающий с памятью PC133 SDRAM. Предполагается, что с появлением этого недорогого чипсета системы на основе P4 значительно подешевеют.



Средняя цена на новые материнки колеблется в районе 120-145 долларов, и существует большая вероятность того, что первые ласточки на I845 появятся на московских прилавках уже в конце сентября.

Приведу характеристики двух новых моделей от Abit — MX4BS и AX4BS. Обе платы оборудованы тремя разъемами DIMM для памяти PC133 SDRAM, слотом AGP 4x, слотом CNR, четырьмя портами USB, интегрированным AC97 интерфейсом и встроенным сетевым контроллером 10/100 Мбит. MX4BS выполнено в формате MicroATX, укомплектована тремя PCI разъемами, и ее ориентировочная стоимость составит 139$. AX4BS (не фото) имеет форм-фактор ATX, оборудована пятью PCI слотами и будет продаваться по рекомендованной розничной цене 149$.

Красота беспроводного общения

Мне, как человеку (точка), половину сазнотельной жизни проводящему за клавиотурой, очень часто приходится эти самые кловиотуры менять. И дела не в том, что, выкидывая старую клавиотуру, я обноруживаю в ней кургоны пепла и литры кафе, и доже не в том, что иногда барабаню па кловишам молотком и стучусь головой, савсем, понимаете ли, не в этом. Прасто, прохадя мимо витрины компьютерного магазина и видя там очередную обтекаемую и всю такую из себя красивую клаву, я вдруг теряю сознание и, придя в себя но следующее утро, внезопно обнаруживаю, что стороя клавиатуро валяется в мусорке, о на рабочем столе сверкает новоя... Точь-в-точь такоя же, как в магазине.

Это я все к таму, чта компония Logilech предстовила на суд компьютерной общественности новый беспроводный набор для управления компьютером Cordless Freedom Optical package. Набор состоит из клaвиатуры, мышки и базовой стонции.

Первое, что бросоется в глаза и застовляет их возбужденно пульсировать (не удивляйтесь, меня Геймер™ научил), — эта дизойн. Он выше всяких похвал. Во-первых, клавиатура имеет очень моленькую толщину, во-вторых, оно выполнена в стильном серебристо черном корпусе, в-третьих, все эта до чрезвычайности обтекоемо и в целам выглядит очень привлекательно (зри картинку). Кроме ультромодного дизайна, есть вот еще что: разробатчики встроили в клавиотуру несколько дополнительных блоков с ... Кнопки эти ... облегчить ... вателям но... гоцию в Ин... тернете, ... проверку ... почты ... а также п... менение е... всяких час... функций. На левом боку клавиатуры находится пришлепко с колесиком скроллеро и двумя кнопочкоми. Теперь вы можете упровлять курсорам и скроллиться кок правой, так и левой рукой, и я подозревою, что одновременно. В заключение хочу сказоть, что все это великолепие стаит 100 баксов но сайте Logitech и, вероятна, в ближойшее время ночнет продоваться в Москве.

Время продавать камни

Короткоя, но очень интересноя новость. Intel начало продожи трех новых моделей процессоров Celeron — с частотой 950 МГц, 1 ГГц и 1.1 ГГц. Самый быстрый и самый дорогой 1.1 Гц Celeron будет продаваться по цене 103$, более скромноя версия с юбилейнай частотой 1 ГГц обойдется вам в 89 зеленых, и «млодшоя модель» 950 МГц перейдет в вашу собственность за 74 бокса. Все ЦПУ выполнены на основе ядра Cappermine, рассчитаны но частоту системнай шины 100 МГц и укомплектованы 128 Кб кэша L2.

Хочется забраться но броневичок, снять кепку и бодрым голосом провозгласить: *«Товорищи, революция, о которой столько говарили нородные массы, свершилась!»* Старый добрый Celeron, проделов долгий эволюционный путь, потихоньку инкрементировол скромные 233 МГц до зааблочных (и это не предел) 1.1 ГГц. Всем поклонникам компании Intel для установки в системные блоки рекомендуется, о фирме AMD самое время хвотаться зо свои болты и гойки.

МОМОгутный руль от Logitech

Компания Logitech предлагоет новый супер-пупер-мега-ультро-дройвовый фетиш для любителей гоночных игр. Эта, как ни стронно, руль. Конкретный такой, извините зо выроженние, **руль**. И зовут его Logitech МОМО™ Force. Супер-пуперность руля обусловлена тем, что дизойном боранки и педолей занимолось известноя в гоночной среде компония МОМО (зо что, собственно, и было включена в нозвоние). Если вдруг сейчас ноw журнал почитывает господин Шумохер или мсье Ален Праст, та, я думаю, это марко им хороша знокома. Основанноя в 1960 году отстовным автогонщиком ***Джонньеро Моретти (Gianpiero Moretti)***, компония МОМО занимоется про... склюзивных рулей ...ых машин. ...юго технических ...актеристик. Руль ...набжен шестью прогроммируемыми кнопками, ...асположенными ... панели руля. ...чески все несу...грукции выполнены из специольного прочного олюминия. Руль обшит кажей, а бозо с педолями дополнительно покрыта особым составом, предохроняющим поверхность от царапин и повреждений. МОМО™ Force снобжен уже ставшей традиционной для джойстикав hi-end клосса системой сервоприводов, обеспечивающих обротную отдочу в игрох. Ожидается, что продажо руля начнется в середине осени, ега количество будет ограничено, зокоз можна будет оставить на сайте Lagitech. Примерноя цена состовит 350-400 омериконских долларов.

Samsung увлеклась селекцией

Компания Samsung официально предстовила серийную модель интеллектуольного сотового терминала SPH-I300. Это модный по нынешним временам гибрид (как говорится в одном онекдоте, зверушком понравилось.) сотового CDMA телефона и PDA. Модель преднозначена для роботы в сетях сотовой связи Sprint и фоктически является полноценным КПК но основе Palm OS. Имеется большой экрон с возможностью отображения 256 цветов, 8 Мб флэш-памяти, инфракросный парт и еще куча разного полезного софта для отпровки и приемо почты, фоксов и серфинга па Интернету (броузер Openwave). Размеры устройство — 125x58x21 мм, и вес ега всего лишь 170 грамм. Ориентировочная стаимость — 500$.

Нодо отметить, что сумма в полтысячи долларов является своеобразным покозателем роста популярности устройств типо сотовый + КПК. Ронее цена на интеллектуальные терминалы колеболось около 800-1000$ и значительно превышола стоимость сотового и PDA по отдельности. Теперь времена изменились, сформировался спрос, и вполне возможно, что в ближайшем будущем КПК без возможности сотовой связи просто вытеснят своих менее коммуникативных собратьев ■



Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



- 9 двухэкранных уровней,
- 3 дополнительных пазловых экрана.
- 9 сюжетных мультфильмов.
- 10 второстепенных персонажей.
- Около 60 диалогов и 1000 реплик.
- Около 80 анимаций на одном уровне.
- Профессиональное актерское озвучивание.
- Возможность управления всеми тремя главными героями.









Эта игра - необычный веселый квест, главные герои которого - три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры - ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д`Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; www.media2000.ru

Разработчик: "Электроникум+"



Михаил Зверев
pierce_arrow@mtu-net.ru



Разумный компьютер

За разумные деньги II

Испытание временем... часть II

Выбор процессора

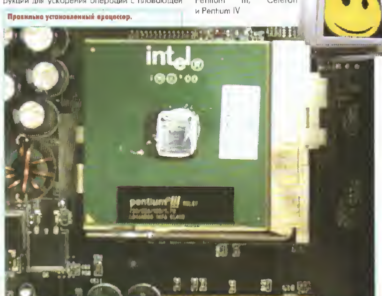
Процессор — это вторая по значимости деталь вашего будущего компьютера. Зададимся вопросом: «А что такое процессор вообще?» Сами же и ответим. Это микросхема, которая устанавливается в специальный разъем на материнской плате. Процессор имеет ряд основных характеристик: тактовая частота ядра, частота шины, множитель, размер кэша, наборы дополнительных инструкций и технологическая норма.

Тактовая частота ядра получается при умножении его множителя на частоту системной шины, то есть, если частота системной шины 133 МГц, а множитель ядра равен 8, то тактовая частота составит 1 ГГц. Также в процессоре находится кэш-память L1 (level 1 — первого уровня) и L2 (level 2 — второго уровня). Она используется для ускорения доступа к данным, находящимся в оперативной памяти. Кроме того, во всех новых процессорах присутствуют инструкции для ускорения операций с плавающей точкой (MMX, SSE и SSE2 от Intel и 3DNow! от AMD). Последний важный параметр — это «технологическая норма», или, как еще говорят, «технология производства». Чем меньше этот показатель, тем лучше — больше частота процессора и меньше тепловыделение. Если вы немного знакомы с электроникой, то, наверное, знаете, что все современные микросхемы — и в частности ЦПУ — состоят из транзисторов. Если упростить, то термин «технология производства» определяет размер одного транзистора. В настоящее время процессоры производят по технологической норме в 0,18 и 0,13 микрон (далее мкм), и имеют запас производительности до 2 ГГц.

Процессоры Intel

Процессоры этой компании заслуженно пользуются популярностью благодаря высокой стабильности и хорошей производительности. Сейчас модельный ряд Intel состоит из процессоров Pentium III, Celeron и Pentium IV.

Правильно установленный процессор.



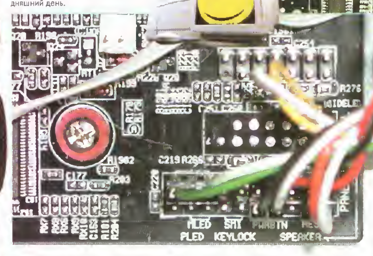
Pentium III предназначен для установки в Socket 370 (FC-PGA). Pentium III с ядром Coppermine работает на частотах от 500 МГц до 1 ГГц, с ядром Tualatin — на 1,13—1,26 ГГц. Размер кэша L1 — 32 Кб, L2 — 256 Кб, кэш работает на частоте ядра. Системная шина работает на частоте в 133 МГц для Pentium IIIEB и в 100 МГц для Pentium IIIE. Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и SSE. Производится по технологической норме 0,18 мкм с ядром Coppermine и 0,13 мкм с ядром Tualatin. Процессоры серии Pentium III являются эталоном надежности и производительности, однако их производство активно сворачивается. Многие ждали (в том числе и я), что с выпуском Tualatin ситуация изменится, но, согласно последнему road-map от Intel, этого не случится. Pentium III с ядром Tualatin не будет активно продвигаться на рынок, и в скором времени он должен полностью исчезнуть под натиском младших моделей Pentium IV. Напомню, что Pentium III Tualatin — это обычный Pentium III, только выпущенный по технологической норме 0,13 мкм. Для настольных компьютеров он выйдет в двух вариантах: Tualatin/256 (кэш L2 256 Кб) и Tualatin/S (кэш L2 512 Кб и возможность работы в многопроцессорных системах).

Celeron — урезанный Pentium III для малобюджетных систем. Основа большинства современных процессоров Celeron — ядро Coppermine (в продаже иногда встречаются версии на ядре предыдущего поколения). Процессор удешевлен за счет уменьшения дорогостоящего кэша L2 до 128 Кб. Системная шина работает на частоте в 100 МГц для процессоров с тактовой частотой от 800 МГц и выше и на частоте в 66 МГц для процессоров с тактовой частотой 766 МГц и ниже. Покупать не рекомендуем. Лучше купить Duron от AMD. Стоит он немного дешевле, превосходя при этом Celeron в большинстве тестов производительности. Возьмите на заметку тот факт, что процессоры Celeron со старыми ядрами Covington (выпускался с частотами от 233 до 300 МГц без кэша L2) и Mendocino (выпускался с частотами от 300 до 533 МГц) могут не работать с некоторыми материнскими платами на чипсете i815.

Pentium IV основан на ядре Willamette. Выпускается с частотами от 1,3 до 2 ГГц и производится по технологической норме 0,18 мкм. Кэш L1 имеет объем 8 Кб, кэш L2 — 256 Кб. Системная шина Quad-Pumped работает на частоте 400 МГц. В набор дополнительных инструкций входят MMX, SSE и SSE2.

К описанию процесса появления Pentium IV на рынке идеально подходит выражение «хотели как лучше, а получилось как всегда». Процессор получился совершенно не таким, как обещали нам пресс-релизы Intel. Из-за того, что ядро Pentium IV получилось слишком большим, инженеры Intel приняли решение «пустить под нож» некоторые не слишком важные, по их мнению, части. Таким образом, была ампутирована часть FPU, а также половина кэша L1 и L2. Само собой, такая операция не прошла бесследно, и итоговая производительность P4 оказалось значительно меньше ожидаемой. Тем не менее, Pentium IV является одним из самых быстрых процессоров на сегодняшний день.

Подключение питания к материнской плате.



Подключение индикаторов.

Касательно срока жизни платформы Socket 423. Сейчас многие боятся брать Pentium IV из-за скорого выхода новой платформы Socket 478 и обновленного Pentium IV (возможно, он будет называться Pentium 5), выпущенного по тех. норме 0,13 мкм. Лично я с этими опасениями не согласен и готов объяснить, почему. Во-первых, на нынешней платформе Socket 423 процессоры будут выпускаться с частотами вплоть до 2 ГГц, и это, согласитесь, хороший задел на будущее. Во-вторых, технология SSE2, похоже, приглянулась AMD, и потому существует большая вероятность ее воплощения в новых процессорах этой компании. Из этого следует, что если процессоры AMD и Intel будут использовать одни наборы дополнительных инструкций, то производители начнут активно (сейчас этот процесс идет вяло из-за малой распространенности P4) "затачивать" свои продукты по SSE2. А это, в свою очередь, значительно увеличит эффективность Pentium IV в мультимедийных приложениях, в частности — в играх. В общем, Pentium IV — достаточно перспективный процессор, и если вы приобретете его сейчас, то об апгрейде можете спокойно забыть как минимум на год.

Процессоры AMD

Athlon устанавливается в разъем Socket-462 и работает на частотах от 600 МГц до 1,4 ГГц с ядром Thunderbird и от 1,5 ГГц до 1,7 ГГц с ядром Palomino (новая разработка AMD). Размер кэша L1 — 128 Кб, L2 — 256 Кб. Кэш работает на частоте ядра. Частота системной шины — 200 МГц для процессоров с частотой от 650 МГц до 1,3 ГГц и 266 МГц для процессоров с частотой от 1 до 1,7 ГГц (как правило, продавцы указывают, на какую шину рассчитан процессор). Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и 3DNow!. Athlon выпускается по технологическому процессу 0,18 мкм для ядра Thunderbird и 0,13 мкм для ядра Palomino. Очень хороший и недорогой процессор. По тестам нашей лаборатории, этот процессор ничем не уступает Pentium III от "Интел" и, на наш взгляд, является более предпочтительным для покупки решением.

Пару слов о грядущем ЦПУ Palomino. Этот процессор является прямым наследником Thunderbird и отличается от него более совершенной технологией производства и новой органической (как и у Pentium III) упаковкой.

Процессор **Duron** устанавливается в разъем Socket-462, работает на частотах от 600 до 950 МГц. Размер кэша L1 — 128 Кб, L2 — 64 Кб, кэш работает на частоте ядра. Частота системной шины — 200 МГц. Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и 3DNow!. Эти процессоры выпускаются по технологическому процессу 0,18 мкм на ядре Thunderbird. Самый выгодный процессор на сегодня.

Процессор Duron основан на ядре Spitfire и по сути представляет собой урезанную копию процессора Athlon. Производительность Duron с тактовой частотой 800 МГц в среднем находится на уровне Pentium III 600 МГц. Учитывая низкую цену этого ЦПУ, мы получаем практически идеальный процессор для домашнего компьютера. К сожалению, Duron не лишен определенных недостатков, главный из которых — большое тепловыделение, требующее дополнительных затрат на специальный кулер. Кроме этого, существует большая опасность повреждения процессора в случае отказа кулера. Достаточно одной-двух минут работы без охлаждения — и ваш процессор сгорит.

Дать точный совет по выбору процессора практически невозможно. Все зависит от толщины вашего кошелька, личных предпочтений и, что самое важное, степени вашего к нам доверия. Последнее, но что мне хотелось бы обратить ваше внимание, это охлаждение. Сегодня

процессоры состоят из миллионов транзисторов, и охлаждать их все труднее, поэтому обязательно купите хороший кулер и термопасту.

Выбор памяти

Модули оперативной памяти устанавливаются в специальные слоты на материнской плате. Запомните, что разным модулям соответствуют разные слоты, поэтому не пытайтесь установить модуль SDRAM в слот для DDR SDRAM. Минимально необходимый объем памяти для игрового компьютера — а он должен быть мощнее офисного — но сегодня составляет 128 Мб, рекомендуемый — 256 Мб.

Память SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory, в переводе это означает «синхронная динамическая память произвольного доступа») — самый распространенный в настоящее время тип памяти. Модули SDRAM устанавливаются в специальные 168-контактные слоты на материнской плате. Покупать советую только модули стандарта PC-133, так как они работают на частоте 133 МГц и имеют пропускную способность 1,06 Гб.

Память DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Random Access Memory) работает вдвое быстрее обычной SDRAM за счет обработки информации как по фронту, так и по срезу тактового сигнала. Модули DDR SDRAM устанавливаются в специальные слоты на материнской плате. Пропускная способность DDR памяти может составлять 2,1 Гб при частоте 266 МГц и 1,6 Гб при частоте 200 МГц. Эта память отлично подходит к процессорам AMD Athlon и Duron, правда, ее цена вдвое выше цены аналогичного по объему модуля SDRAM.

Память стандарта Direct Rambus активно продвигается компанией Intel (а также самой компанией RAMBUS) и используется в системах с процессорами Pentium IV и Pentium III. Модули RIMM устанавливаются только парами, а в свободные слоты необходимо установить специальные модули-заглушки. Частота модулей RIMM составляет 400 МГц, однако эта память, работая по принципу DDR, достигает эффективной частоты в 800 МГц и пропускной способности в 3,2 Гб. Несмотря на все свои достоинства, память это стоит неоправданно дорого, и поэтому покупать ее имеет смысл только в том случае, если вы собираете системный блок на Pentium IV. Все продающиеся сейчас P4 уже имеют в комплекте модули RAMBUS в 64 или 128 Мб.

Выбор видеокарты

Главная часть видеокарты — это ее графический чип. Производством подобных чипов занимаются компании Nvidia, ATi, STM, Matrox, Trident. Отдельной категорией стоит фирма 3DLabs, которая занимается выпуском профессиональных видеокарт стоимостью порядка 1500 долл. Такие карты, как правило, используются при разработке комплексных трехмерных мультимедийных приложений (это я про компьютерные игры) и для использования в домашних ПК не подходят. Также во многих магазинах все еще продаются видеокарты, сделанные на чипах от 3Dfx. Так как это компания прекратила свое существование, то, думаю, будет логичным исключить ее продукцию из нашего обзора.

В нижнем сегменте рынка видеокарт стоимостью до 120 долл уютно разместились серия GeForce2 MX от Nvidia, RadeOn LE и RadeOn SDR от ATi, а также Kyro II от STM. Начнем с GeForce2 MX. На данный момент он выпускается в трех вариантах: «Просто» GeForce2 MX частота чипа 175 МГц, памяти 166 МГц, 32 или 16 Мб SDRAM, GeForce2 MX400: частота чипа 200 МГц, памяти — 166 МГц, 32 или 64 Мб SDRAM и GeForce2 MX200: частота чипа 175 МГц, памяти — 166 МГц, 32 или 16 Мб SDRAM.

Именно эти карты пользуются наибольшей популярностью среди покупателей. Причина тому проста — неплохая производительность за небольшую цену. Отдельно следует отметить GeForce2 MX200. Так как это карта имеет 64-битный доступ к памяти, ее производительность в среднем на 30-50% ниже производительности обычного GeForce2 MX. На наш взгляд, MX 200 является не самым лучшим вариантом для игрового компьютера. Все видеокарты, построенные на чипах GeForce, имеют графический процессор T&L.

Далее по списку у нас идет ATI. В списке всего две карты: RadeOn LE (частота чипа 143 МГц, памяти — 286 МГц, 32 Мб DDR SDRAM) и RadeOn SDR, у которой частота чипа составляет 160 МГц, памяти — 160 МГц, на борту 32 Мб SDRAM. Видеокарты на чипах RadeOn составляют сильную конкуренцию GeForce2 MX. Проигрывая в 16-битном цвете, они сильно опережают MX в 32-битном.

Последняя карта на повестке дня — Kyro II. Немного о самом чипе. Kyro II не похож ни на одну из вышеперечисленных видеокарт, так как построен на основе тайловой архитектуры. Благодаря оригинальной архитектуре, в некоторых приложениях он может потягаться даже с GeForce2 GTS. Главный недостаток чипа Kyro — это отсутствие блока T&L, из-за чего значительно падает производительность в современных играх, таких, например, как Serious Sam.

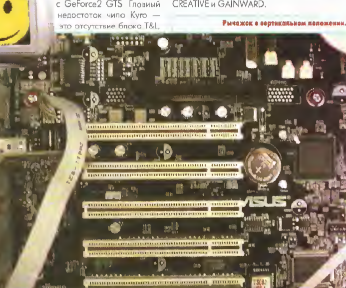
Плавно перейдем к сегменту рынка видеокарт стоимостью до 300 долл. Здесь мы видим платы, построенные на чипах GeForce2 GTS и ATi RadeOn. Видеокарты на GeForce2 GTS производятся в трех модификациях: GeForce2 GTS (частота чипа 200 МГц, памяти — 333 МГц, 32 Мб DDR SDRAM), GeForce2 Pro (частота чипа 200 МГц, памяти — 400 МГц, 32 или 64 Мб DDR SDRAM) и GeForce2 Ultra (частота чипа 250 МГц, памяти — 460 МГц, 64 Мб DDR SDRAM). Карты этой серии имеют очень хорошую производительность и являются идеальной покупкой на сегодняшний день. Главный конкурент GeForce2 GTS — это RadeOn с частотой чипа 166 МГц, памяти 333 МГц и 32 или 64 Мб DDR SDRAM. Неплохая карта, но при сравнимой с GeForce2 GTS цене имеющая значительно меньшую производительность и надежность.

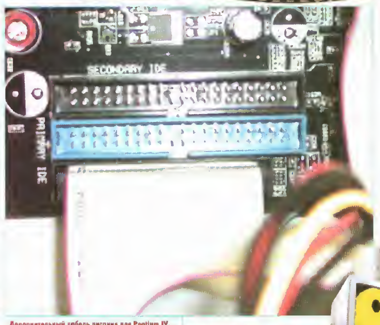
И последний сегмент рынка — это видеокарты стоимостью более 300 долл. Здесь альтернатив GeForce3 пока не существует. Так что, если есть деньги, советую приобрести именно ее.

Помните, выбирая видеокарту, необходимо учитывать частоту установленного процессора. Если рабочая частота ЦПУ составляет от 600 МГц до 1 ГГц, то вам идеально подойдут видеокарты класса GeForce2 Ultra. Если же частота вашего процессора более 1 ГГц, то предпочтительным вариантом будет карта на GeForce3. Это не значит, что, обладая процессором Celeron 600 МГц, вы не сможете поставить себе GeForce3, просто на таком процессоре эта видеокарта будет работать медленнее, чем GeForce2 GTS, так как из-за сравнительно низкого быстродействия процессор не сможет полностью загрузить такую мощную видеокарту.

Среди производителей видеокарт наибольшим успехом пользуется продукция фирм SUMA, MSI, ASUS, LEADTEK, GIGABYTE, CREATIVE и GAINWARD.

Рычажок в вертикальном положении.





Дополнительный кабель питания для Pentium IV.

на самое главное — это тишина, с которой они работают.

Вот, собственно, и все компании, которые, по моему мнению, заслуживают внимания. Минимальный, достаточный для комфортной и полноценной работы объем HDD на сегодня составляет 15 Гб, а скорость вращения шпинделя должна составлять не менее 7200 оборотов в минуту.

В зависимости от используемого интерфейса жесткие диски делятся на SCSI и IDE. SCSI диски из нашего обзора исключены по причине своей дороговизны и необходимости покупки дополнительного контроллера. Современные IDE HDD устройства комплектуются тремя основными интерфейсами — UDMA 33, UDMA 66 и UDMA 100. Цифра в названии означает максимальную пропускную способность в Мб/с. Соответственно, самым быстрым и перспективным выбором будет UDMA 100.

Выбор звуковой карты

Из того, что сейчас есть в продаже, я бы порекомендовал следующее.

1. Creative Sound Blaster Live! — знаменитые на весь мир карты. Отличное качество звука при малой загрузке процессора. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX. Звуковые карты серии SB Live! имеют только один существенный недостаток — высокую цену.

2. Monster Sound MX-400 основан на звуковом чипе Canyon 3D, обеспечивает хорошее качество звука, но при этом достаточно сильно загружает центральный процессор. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX и Sensaura. Как более дешевая альтернатива SB Live! выглядит достаточно неплохо.

3. Abit Home Theater выполнено на звуковом чипе Aureal Vortex 2. Качество звука достаточно хорошее. У всех карт на этом чипе есть один очень серьезный недостаток — отсутствие технической поддержки (к сожалению, компания Aureal не выдержала конкуренции и приказала долго жить). Рекомендую для покупки только владельцам процессоров Intel, так как с материнскими платами для процессоров AMD эти карты могут не заработать или функционировать с ошибками. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX.

Если по каким-то причинам вы не можете купить вышеперечисленные звуковые карты, то не огорчайтесь, так как практически на всех современных материнских платах есть программный кодек AC»97. Если вы не хардкорный меломан и не проводите все свободное время в консерватории, то качества встроенного звука вам вполне хватит.

Выбор дисковода FDD

Дисковод для гибких дисков является обязательным атрибутом современного компьютера. Это фактически самый простой путь передачи файлов небольшого размера между двумя удаленными друг от друга компьютерами. Выбор очень прост — покупайте любую модель, разницы между ними практически никакой нет.

Выбор жесткого диска

Жесткий диск имеет много характеристик, но основных, определяющих целесообразность его приобретения и производительность, всего три: скорость вращения шпинделя, объем и интерфейс. Одними из лучших считаются нижеследующие.

1. Seagate. Жесткие диски этой компании всегда славились своей надежностью. Из своего опыта рекомендую серию дисков Barracuda ATA III как воплощение идеалов скорости и стабильности.

2. IBM. Жесткие диски от IBM очень популярны у нас в стране, и отчасти эта популярность оправдана высокой скоростью и бесшумностью этих носителей. Крайне не рекомендую покупать диски серии DTLA (в просторечии «Дятел»), так как в последнее время участились случаи их поломок. Наиболее производительным и перспективным решением от IBM сейчас является серия IC35L020.

3. Western Digital. Это компания славится своей серией HDD дисков Protege. Диски от WD в среднем шумят громче, чем IBM или Fujitsu, при этом демонстрируя неплохую производительность. Стоят недорого, поэтому являются неплохим решением для бюджетного компьютера.

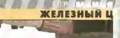
4. Fujitsu. Очень неплохая компания. Жесткие диски от Fujitsu имеют хорошую скорость,

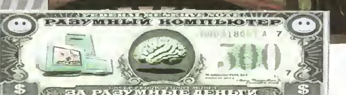
Выбор CD-ROM и CD-RW

Точно могу сказать, что из «простых» CD-ROM лучшие — это Teac, Sony и Hitachi. Скорость можете выбрать сами, чем оно выше — тем лучше. Приводы CD-ROM, как и жесткие диски, являются IDE устройствами. Как правило, они комплектуются интерфейсом UDMA 33, в редких случаях (для высокоскоростных приводов) — UDMA 66.

Среди приводов CD-RW лично мне понравились Hewlett-Packard (модель CD Writer 9100i), Yamaha (модель CDRW2100E) и Teac (модель W-54E). Лидеры среди DVD приводов — Pioneer, HITACHI, NEC и Sony. Любители новоротов могут приобрести себе COMBO DRIVE устройство, сочетающее в себе CD-ROM/CD-RW/DVD приводы. Это будет не совсем выгодной покупкой, так как стоимость такого привода больше, чем суммарная цена каждого из перечисленных устройств по отдельности. Однако по критерию удобства и функциональности, а также простоты настройки (пробовали когда-нибудь заставить заработать в одном блоке CD-ROM, CD-RW и DVD?) COMBO драйв является очень перспективной покупкой.

На этом список комплектующих, необходимых для сборки системного блока, заканчивается. Искренне надеемся, что информация, изложенная в статье, окажется вам полезной и наши просветительские усилия не пропадут втуне. И еще одно. Чтобы окончательно осветить все темные уголки темы разумного компьютера, в ближайшее время мы планируем опубликовать материал, непосредственно посвященный процессу сборки системного блока. Так что желаем вам безглючных комплектующих и напоминаем о насущной необходимости ежемесячно приобретать «Игроманию». ■





Дядя Федор
fedor@igromonia.ru
Михаил Зверев
pierce_arrow@mtu-net.ru

От авторов

Данная рубрика призвана облегчить уважаемым читателям муки выбора конфигурации нового компьютера. Для вашего удобства конфигурации системных блоков разбиты на три ценовые категории, соответствующие трем основным известным нам покупательским тенденциям.

По сравнению с публикацией предыдущего номера, на первый взгляд, ничего не изменилось. Те же конфигурации и те же марки. Тем не менее, хотим привлечь ваше внимание к очередному падению цен на процессоры, жесткие диски и память. В категории "Смерть тормозам" DVD-ROM уступил место пишущему CD-RW приводу. Это результат наших социологических опросов и присланных вами писем. Как выяснилось, популярность DVD дисков все еще колеблется где-то около нуля, и народ предпочитает покупать недорогие MPEG4 фильмы, попеременно записывая их на болванки. Мы посчитали нужным отразить данную тенденцию, и результат вы можете освидетельствовать ниже.

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	89
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A)	46
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	6.5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	16
ПЗУ: 20 GB SEAGATE "ST320414A" Barracuda ATAIII (ATA 100, 7200rpm)	86
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	38
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	418.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 6AJA4/100 (Via Apollo Pro+ 133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	58.4
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	16.5
ПЗУ: 20 GB SEAGATE "ST320414A" Barracuda ATAIII (ATA 100, 7200rpm)	86
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	38
Звуковая плата: AUREAL Vortex 8820 original	12
Итого:	392.9

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD760, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	105
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	88
Вентилятор: Thermaltoke "Volcano II" DU0462-7	9.5
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	47
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns	184
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	79.5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400	30
Итого:	705

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT ST6 i815EP B-Step (Intel 815EP B-Step, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	99.5
Процессор: Intel Pentium-III 1000EB MHz (256k L2 cash, 133MHz FSB, box)	200
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	30
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns	184
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	79.5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая плата: Monster Sound MX-400	30
Итого:	785

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: GIGABYTE 7VTX AGP Pro (Via Apollo Pro KT266, ATX, 3DDR DIMM, Sound, UDMA100)	163
Процессор: AMD ATHLON 1400 "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	135
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	10.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	94
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	192
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	443
Дисковод 1: CD-RW 8xW/4xRW/32xR HP "CD Writer 9100i"	107
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI	181
Итого:	1364.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	178
Процессор: Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX) + 2x128MB(PC-800) RDRAM	309
ОЗУ: 2xRIMM 128Mb RDRAM SEC (PC800)	90
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	192
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	443
Дисковод 1: CD-RW 8xW/4xRW/32xR HP "CD Writer 9100i"	107
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (для P4), 300w	105
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI	181
Итого:	1677

КАК МНОГО НАМ КНОПУЛЕК ЧУДНЫХ...

Дядя Федор
isdor@igromania.ru



Cherry известна в мире в первую очередь именно как производитель дорогих и качественных клавиатур. Если вы ищете действительно удобную и красивую клавиатуру или хотите купить нечто уникальное, сделанное не на конвейере, а на заказ, то к продавцам компании Cherry и надо обращаться.

Cherry CyBo@rd — это, разумеется, клавиатура. Причиной для того, чтобы посвятить модели CyBo@rd отдельную статью, стало то, что она интересным образом отличается от своих собратьев наличием дополнительных клавиш, призванных облегчить пользователям работу с Интернетом и мультимедийными программами.

Первое впечатление

Клавиатура красива. Панель с дополнительными клавишами и подставка под кисти рук выполнены в приятном светло-синем тоне. Наша лаборатория сразу отметила традиционную маркировку и правильное расположение клавиш. Под маркировкой мы подразумеваем способ нанесения производителем надписей на кнопки. Некоторые особо извращенные клавиатуроделы (Samsung, к примеру) предпочитают помещать на первый план русские символы, хотя традиционно там должны находиться английские. Такая самодеятельность приводит к необходимости привыкания и последующим трудностям при работе на стандартной клавиатуре. Примерно такая же ситуация с расположением кнопок. Исходя из непонятных лично мне соображений, некоторые гении-проектировщики помещают блок кнопок "Insert", "Home", "PgUp" и пр. вплотную к курсорным клавишам. После этого люди, привыкшие к традиционным клавиатурам, просто перестают попадать по нужным им кнопкам, гоняя курсор по экрану и зверски матерясь. В общем, гнев свой в отношении кривых клавиатур и их производителей я высказал, поэтому еще раз отмечу, что вышеописанных лжедостоинств у **CyBo@rd** нет.

Установка

Установку клавиатуры можно произвести двумя путями: подключив ее к PS/2 порту или же с помощью комплектного переходника (PS/2 to USB) к порту USB. Далее, для того чтобы задействовать дополнительные кнопки, нужно установить программное обеспечение с диска. Под программным обеспечением подразумеваются драйвер и утилита настройки. Драйвер встал практически без проблем. Однако после перезагрузки выяснилось, что при использовании USB переходника теряется возможность самостоятельной настройки дополнительных клавиш и все функции по их обработке берет на себя операционная система. Такая ситуация нас, мягко говоря, не устраивала, и мы решили отказаться от использования USB, одновременно классифицировав драйвера как "сырые" и "требующие доработки".

Личное

Как я уже упоминал, отличительным свойством **CyBo@rd** является наличие дополнительного блока кнопок, упрощающих (по мнению производителя) работу с сетью Интернет и мультимедийными программами. Всего кнопок 19, из них 8 фактически дублируют панель браузера — это предыдущая/следующая страница, стоп, обновить, поиск, закладки, домашняя страница, запуск почтовой программы. Рядом расположены две кнопульки для быстрого запуска калькулятора и перехода к папке "Мой компьютер". Три кнопки служат для выключения, уменьшения/увеличения громкости звука. Блок кнопок в верхнем правом углу призван облегчить вам работу с любимым плеером — запуск плеера, перемотка вперед/назад, пауза, стоп. Самая одинокая и мрачная кнопка с изображением луны предназначена для перевода компьютера в спящий режим.

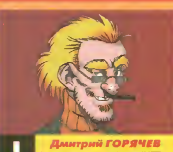
Врать не буду, на протяжении трех недель общения с клавиатурой **CyBo@rd** я не задействовал ни одной дополнительной кнопки, кроме, может быть, вызова калькулятора. И дело не в том, что я не пользуюсь Интернетом или не слушаю MP3 файлы, просто все продублированные на клавиатуре функции намного удобнее использовать с помощью оконного интерфейса и мышки. Реальная польза дополнительных клавиш лично для меня оказалась равна нулю.



Но стыдно было бы нам называться *"тестовой лабораторией журнала Игромания"*, если бы мы не смогли найти **CyBo@rd** достойное ее стоимости (50$) применение. Поскольку настройки по умолчанию нефункциональны, решили мы, то надо их переделать, благо фирменное программное обеспечение позволяет создавать собственные настройки для любой кнопки из дополнительного набора. Мы долго совещались, оценивая практичность наиболее используемых в ОС Windows программ и комбинаций клавиш, и, в конце концов, создали собственную, уникальную и неповторимую настройку, пример которой можно видеть на рисунке.

Подводя итог, скажу: клавиатура **Cherry CyBo@rd** — это удобное, но вместе с тем и дорогое удовольствие, реально полезное товарищам, проводящим много времени за набиванием текста. Коллегам журналистам, секретарям-референтам, эстетствующим геймерам и просто графоманам рекомендуется.

Клавиатура предоставлена компанией "Валга" (www.valga.ru).



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

? У меня сильно тормозят фильмы, записанные в формате MPEG4. Скажите, можно ли заставить их работать быстрее?

! Можно, уважаемый, и даже не прибегая к помощи нагретого утюга или паяльника. Приведу самый проверенный и эффективный способ, испытанный в отсутствии Главреда на его компьютере. Запускаешь проигрыватель Windows Media Player (я лично пользуюсь версией 6.X) и открываешь в нем файл с фильмом. Далее отправляешься в меню *File > Properties > Advanced > MPEG4 Decoder* и устанавливаешь значение параметра CPU Quality в положение 0. Теперь сохраняешь настройки и закрываешь программу проигрывания. Заходишь в папку *Windows > System* и удаляешь файл DivX_c32.ax. Не могу не упомянуть, что после удаления этого файла качество изображения несколько ухудшится, так как будут убиты фильтры, отвечающие за эффекты сглаживания, подстройку контрастности и гамма-коррекцию. Искренне надеюсь, что файл ты удалил после прочтения этого предложения, а не до... гм.

Теперь перезагружаешь компьютер. Чтобы проверить статистику (а заодно правдивость моих советов) и оценить прирост производительности, щелкаешь правой кнопкой мыши на черное поле внизу проигрывателя (там, где надписи Show, Clip, Author и т.д.), выбираешь в появившемся меню поле Statistics. Если нужны реальные цифры, то я их не скажу, а просто отмечу тот факт, что данный способ обеспечивает нормальную частоту кадров на машинах класса Pentium 233/32 Mb. Клянусь зарплатой Главреда...

? У меня очень низкая частота обновления экрана в играх в Windows 98SE.

! Решение подобной проблемы для Windows 2000 было описано в *"Горячей Линии"* из №7(46) за 2001 год, однако описанный способ, как выяснилось после краткой кулачной разборки с редактором «Железного цеха», не всегда эффективен с Windows 98. Дабы установить нормальную частоту обновления экрана, нам с вами понадобится программа Power Strip. Где ее взять, спрашиваете? Ну, не знаю точно... Но можно попробовать взять ее с нашего компакта. Есть ультравысокий шанс, что удастся.

После установки и настройки Power Strip щелкните правой кнопкой на иконку, которая должна проявиться в System Tray (область в правом нижнем углу экрана, где еще часики находятся). В появившемся меню выберите меню "Улучшенные опции" (как вы догадались, на нашем диске выложено русская версия программы), найдите подменю «Скорость», нажмите на закладку «Устранение недостатков». Теперь поставьте галочки в полях «Запретить управление частотой кадров» и «Force refresh rate» (локализаторы, очевидно, в этом месте утомились). Перезагрузите компьютер. После этого частота обновления экрана в играх должна соответствовать частоте экрана рабочего стола.

? Правда ли, что материнские платы на чипсете Intel 440BX будут поддерживать процессоры Pentium III Tualatin?

! Точного ответа дать на этот вопрос пока нельзя, так как Tualatin еще не появился в продаже, однако можно высказать ценные соображения на будущее. Соображения следующие: учитывая то, что Tualatin отличается от обычного Pentium III только металлической крышечкой на ядре процессора и новой технологией производства, а сейчас многие материнские платы на 440BX поддерживают напряжение питания 1,3 В (Tualatin необходимо напряжение 1,425 В), то все это наводит на мысль, что такая возможность — не слухи. Другими словами, при покупке материнской платы на чипсете BX непременно уточни, дорогой, у продавца о наличии у нее (у платы, а не продавца) напряжения 1,3-1,4 В (или поищи в мануале надпись «Tualatin ready»). А вообще, если поддержка процессора Tualatin является для тебя вопросом жизни и смерти, то самое время сменить мамку на что-нибудь более современное на чипсете i815. "Железный цех", я думаю, в этой рекомендации будет со мной солидарен.

? Мой кот поцарапал экран, после чего на нем появились очень неприятные полосы. Существует ли способ убрать их?

! Первым делом возьми кота за шкирку и потаскай его наглой мордой по экрану. Царапины не исчезнут, но на душе станет намного легче.

Теперь надо расставить все точки над «i». Поцарапан скорее всего не экран, а антибликовое покрытие, которое присутствует практически на всех современных мониторах. Восстановить его, к сожалению, не получится в силу конструктивных особенностей. Тем не менее, если, конечно, ты не очень дорожишь своими антибликами, его можно удалить. Для этого существуют два способа. Первый (концептуальный) — это удаление покрытия с помощью средства для мытья окон «AJAX». Используя его, тебе придется драить экран не менее двух-трех часов без перерыва на обед и перекур. Данная процедура рассчитана в основном на любителя, и я рекомендую ее разве что как способ заняться неортодоксальным бодибилдингом (изобретателем этой его версии является известный библейский сексопатолог Онан).

Второй способ более простой, однако требует определенной аккуратности и самоотверженности. Постараюсь объяснить на пальцах и пошагово. На мягкую подстилку положи монитор экраном вниз. Затем сними заднюю крышку, переднюю панель и обрамление монитора. Теперь напряги данную тебе от природы мускульную массу и отдери — даже можно сказать: ОТДЕРИ!!! — темную пленку антибликового покрытия от поверхности экрана. Это наиболее ответственная операция, так как пленка намертво приклеена к поверхности экрана, и, как правило, расставаться с ним никакого желания не высказывает. При этом рекомендуется удерживать трубку монитора в положении под углом (так будет легче, поверь на слово). Следует быть предельно внимательным и не допустить повреждения самой "нежной" части монитора — горловины трубки.

Кстати, ходят слухи, что новое антибликовое покрытие вполне можно приобрести (деньги сэкономь на кошачьем питании) где-то во Фрязино, там его, мол, выпускают. Где — точно не скажу, однако в будущих выпусках "Линии", если смогу выяснить, обязательно освещу данный вопрос.

? Мне необходимо отправить по электронной почте несколько отсканированных фотографий с расширением TIFF. Проблема в том, что они очень большого размера. Есть ли программа, которая может их сжать?

! Существует огромное количество программ, позволяющих конвертировать графические файлы из одного формата в другой. Например, с помощью ACDSee можно конвертировать файлы формата TIFF в JPG. После этого они значительно теряют в "весе", становятся легкими и воздушными.

Есть и другой выход — использовать программу DjVu. И с ее помощью можно сжимать изображения практически всех распространенных на сегодняшний день форматов. Например, файл в формате TIFF

занимает 2 Мб, а после конвертирования его в формат DjVu — около 20-30 Кб. Программа полностью бесплатная, и скачать ее можно... ну да — с нашего диска.

Надо также отметить, что ранее использование DjVu было затруднено тем, что большинство программ-просмотрщиков ее формат не воспринимала. Зато теперь, с появлением версии 3.1 утилиты ACDSee (не путать с ACDSee 32), появилась возможность не только просматривать файлы формата DjVu, но и конвертировать их в любой другой доступный формат растровой графики. ACDSee 3.1, как ни странно, вы тоже найдете на нашем компакт-диске.

? ***Решил поставить себе Athlon 1.4 ГГц. Подойдет ли для него кулер от моего старого Pentium III 733?***

! Нет. Для процессоров AMD Athlon и Duron необходим Socket-A кулер. Учитывая мощь процессора, который ты собрался приобрести, могу порекомендовать кулер от Thermaltake — Volcano II. Имея небольшой вес и удобное крепление, он обладает отличными охлаждающими свойствами. Кроме этого, инженеры, разработавшие Volcano II, учли все недоработки своих предшественников и устранили одну существенную проблему. Смысл ее в том, что на некоторых материнских платах конденсаторы находятся рядом с разъемом для процессора и их пузатые тельца мешают установке некоторых моделей кулеров. Еще одной положительной характеристикой Volcano II является его скромная цена — 9$. Для хорошего кулера это вовсе даже немного.

? ***Меня не устраивает работа Internet Explorer 5.0. и я слышал, что браузер Opera 5.0 ничуть не хуже, а даже лучше и удобнее. Так ли это?***

! Ну... Однозначно ответить, что лучше, а что хуже, нельзя. Это, как говорит наш Дядя Федор, «фор хум хау» («кому и MS DOS броузер» — рус.) У "Оперы", как и у IE, есть плюсы и минусы. Но минусах сейчас циклиться не буду, так как вопрос не об этом. Лучше перечислю плюсы.

Первым несомненным плюсом браузера Opera 5.0 является его скорость. Загрузка сайтов происходит быстрее, чем в том же IE или Netscape. Программа имеет многооконный MDI интерфейс, что очень удобно при одновременном просмотре нескольких веб-страничек. В каждом окошке предоставлено подробная информация о загружаемом сайте (скорость, количество рисунков, размер и пр.). Отсутствие тормозов на слабых машинах (таких, как Pentium 166 МГц с 32 Мб памяти) тоже добавляет очки в общую копилку.

Кроме того, этот браузер обеспечивает возможность просмотра сайтов в офлайновом режиме, так как все, что вы просматривали накануне, сохраняется на жесткий диск автоматически, не требуя отдельного сохранения веб-страниц, как в IE 5.0.

В версии 5.0 появилась полная поддержка Java. Программа имеет русский интерфейс и научилась корректно работать с кириллическими кодировками.

Если заинтересовались — смело копируйте Opera 5.12 for Windows с нашего диска. А там уж на практике решите, что вам больше нравится.

? ***Слышал, что существует Windows 98 Lite, который занимает всего 80 Мб. Правда ли это?***

! Правда. Только это не операционная система, а маленькая и очень полезная утилитка, которая способна сократить размер папки Windows до 80 мегабайт. Такой объем достигается за счет полного и безжалостного удаления некоторых компонентов Windows 98/98SE/Me. Под эти компоненты подпадают Internet Explorer, Outlook Express, драйверы DirectX и мн. др. «полезные» компоненты Windows.

Основной дистрибутив утилиты Win98 Lite занимает приблизительно 500 Кб. После его распаковки достаточно прописать пути к папке Windows и CD-ROM (в приводе должен находится диск с дистрибутивом Windows 98/98SE/Me). Как только программа окажется установлена, необходимо зайти в папку "Панель управления", открыть апплет «Установка и удаление программ» и в нем выбрать закладку "Установка Windows". В открывшемся списке должны появиться все установленные, но до этого невидимые компоненты Windows. Думаю, тот факт, что программа Win98 Lite находится на нашем компакт-диске, ни у кого шока не вызовет.

? ***Стоит ли сейчас менять память SDRAM на DDR? Слышал, она более крутая?***

! Ага. Чисто реально такая крутая память. В натуре. Однако прежде чем менять память, следует сначала выяснить, поддерживает ли ее материнская плата. Сразу скажу, что если ты, уважаемый, используешь процессор от Intel, то для перехода на DDR придется дождаться появления в продаже материнок, поддерживающих этот тип памяти.

Но — ближе к телу. Разница в производительности этих двух типов памяти пока слишком мала, поэтому смысла в срочной миграции с SDR на DDR я лично не вижу. Однако собирать новый компьютер лучше все-таки с использованием DDR памяти, так сказать, с заделом на будущее. Для тех, у кого имеется в наличии SDR память и ее жалко выкидывать на свалку истории, могу посоветовать недорогую материнскую плату Chaintech 7VJD2 (на ней установлено два слота DDR и два — SDR) или какую-нибудь плату на чипсете ALi MAGiK 1 ревизии B0 (например, Asus A7A266). Еще раз напоминаю, что вышеперечисленные платы предназначены для процессоров AMD Socket-A, и владельцам процессоров от Intel можно расслабиться и ждать появления чипсетов для «более крутой» памяти DDR.

? ***Есть ли у процессоров Pentium III и Celeron перспективы в будущем? Я слышал, что их прекратили выпускать и теперь будет продаваться только Pentium 4...***

! Процессоры Pentium III с ядром Tualatin скоро уйдут с рынка настольных компьютеров и будут применяться преимущественно в ноутбуках (благодаря низкому энергопотреблению). Таким образом, Intel предоставит простор более быстрым процессором Pentium 4. А всеми любимые Celeron будут переведены на новое ядро (Tualatin) и еще долгое время смогут оставаться основным процессором для недорогих компьютеров от Intel. Чтобы не быть голословным, обращу внимание читателей к рубрике ***«Железные Новости»*** этого номера. Там как раз ***Дядя Федор*** старательно распинается о выходе новых Celeron с частотой 950 МГц, 1 ГГц и 1,1 ГГц.

Засим откланяюсь.





Проводник проводнику — рознь!

ОБЗОР ФАЙЛОВЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

Скажи "нет" проводнице

Скажите честно, используете ли вы стандартный «Эксплорер» в качестве файл-менеджера? Если да, то мне придется вам посочувствовать — более неудобной оболочки для работы с файлами я пока еще не встречал. Но выход, как известно, всегда есть прочитав данный материал, вы узнаете о существовании более мощных файловых менеджеров, по сравнению с которыми виндовый Explorer кажется калекой третьей степени инвалидности. Будем надеяться, что после прочтения данной статьи вы приобретете верного спутника по работе с файлами.

Программ — много, юзер — один

На просторах Сети есть множество программ подобного рода, сделанных как новичками, так и опытными программистами. Естественно, что качество исполнения всегда различается. К сожалению, некоторые программы остались за бортом нашего обзора из-за невозможности со стороны разработчиков регулярно обновлять их. Цель данной статьи — помочь разобраться во всем разнообразии файловых менеджеров и выбрать самые лучшие, разумеется, в соотношении плюсов и минусов. Итак, вот претенденты.

Far Manager 1.70 Beta 3

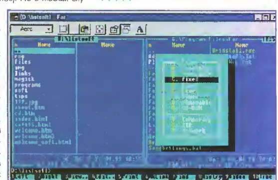
Разработчик: Евгений Рошаль
Размер: ~ 900 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский, английский
www.rarsoft.com

FAR (File and Archive Manager) является известнейшим аналогом Norton Commander. Для тех, кто пользуется «Фаром» давно, сообщаем, что главные отличия новой версии — это 32-разрядность, поддержка длинных имен и возможность работать с файловой системой NTFS. Кроме проведения стандартных операций с файлами, программа без проблем может работать со многими известными форматами (zip, rar, arj, jar, uc2, ha, lzh, ain, gzip, tar, z, bzip). Дело в том, что автор является еще и разработчиком небезызвестного WinRar. Так что с уверенностью можно сказать, что по работе с архивами FAR не только не уступает своим конкурентам, но и существенно их превосходит. Интеграция с архиватором Rar проходит без сучка и задоринки, чего нельзя сказать о большинстве других файловых менеджеров. Ведь зачастую именно невозможность простой архивации несколькими архиваторами из меню программы не позволяет пользователю остановиться на какой-то конкретной утилите.

Самое интересное, что пользователь, не обладая особыми знаниями в программировании, может обеспечить поддержку архивов, придуманных им самим. Правда, для этого придется немного потрудиться — можно просто описать параметры или команды архива в конфигурационном файле (это легко), а можно использовать написанные им внешние dll-модули (несколько труднее). Но в любом случае FAR оставляет широкое поле для творчества. Отдельно стоит сказать о плагинах. Установив и настроив их должным образом, вы получаете доступ к дополнительным возможностям программы. Например, плагин для редактирования корзины, реестра или быстрый поиск имени файла/директории/URL/ресурса Сети по нескольким буквам. Для серфящих по Интернету настоятельно рекомендуется. Новые плагины доступны на сайте разработчика. Еще одним плюсом следует назвать бесплатную регистрацию для граждан бывшего СССР, то есть для нас с вами. Для этого нужно запустить FAR с параметром «—r» (здесь и далее без кавычек). Там, где нужно вводить имя пользователя, введите **"xUSSR регистрация"**, а в качестве регистрационного кода введите **текущий день недели** маленькими русскими буквами (к примеру, пятница). FAR также выгодно отличается от прочих участников нашего тестирования тем, что вы будете обладать возможностью отправлять сообщения на пейджер при помощи протоколов NNTP/SMTP/POP3/IMAP4. Разве это не здорово? Можно модифицировать настройки **WinAmp** и комментарии **mp3-файлов**, работать со встроенным **FTP-клиентом**, смотреть **Quake PAK файлы**. Именно благодаря этим внештатным возможностям FAR приобрел тысячи поклонников-пользователей по всему миру. Но не бывает ничего идеального: основной крупный недостаток программы — это работа только в **текстовом режиме**, хотя для некоторых, не спорю, это является преимуществом. Однако FAR все равно стоит того, чтобы даже начинающий пользователь начал работу (и продолжил) именно с ним.

Рейтинг (для простого пользователя): ◇◇◇◇◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◇◇◇◇◇



Windows Commander 4.53

Разработчик: Christian Ghisler
Размер: ~ 1,2 Mb
Лицензия: Shareware (32$)
Язык интерфейса: Английский (русификатор можно взять на нашем диске)
www.ghisler.com

Windows Commander — самый популярный файловый менеджер. Масса возможностей, присутствующих далеко не в каждой программе такого класса, делают WC уникальным средством работы с файлами. Наличие встро-

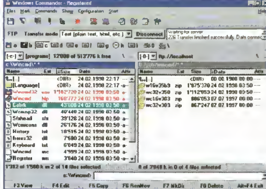
Windows Commander

енной программы просмотра Lister с достаточно простыми в освоении возможностями (Word, конечно, не заменит, но для обработки простых текстов подходит вполне) позволяет гибко использовать потенциал программы. Вместо того чтобы пользоваться громоздкими программами-просмотрщиками, можно быстро "проиграть" файл нажатием F3, а при нажатии F4 Lister откроет выбранный файл в текстовом редакторе по умолчанию. Очень удобно реализована возможность работы с архивами как с простыми папками. Причем извлекать файлы из архивов можно не скопом, а по одному (работает только при установке версии Rar, поддерживающей данную функцию). В последних версиях программы можно установить до пяти архиваторов. Обзор был бы неполным, если бы я не упомянул о богатых сетевых возможностях от удобного FTP-клиента (с поддержкой докачки файлов, но без возможностей расширенной работы с FTP) до закачки файлов через HTTP-прокси. Поддерживаются пользовательские типы серверов, работа с несколькими прокси одновременно и многое другое. Одним словом, Windows Commander без проблем обеспечивает достойную сетевую поддержку. Важным преимуществом WC перед другими программами подобного рода является возможность прописывать на «горячие» клавиши свои программы. Вы можете назначить свои архиваторы, свои просмотрщики текстовых и графических файлов. Можно даже запуск любимой игры повесить на одну из F-клавиш. Очень полезная возможность. Все «комбинации» можно вынести на панель и активизировать простым щелчком мышки (но лучше использовать "горячие" клавиши, что существенно ускоряет работу с файловыми базами). Еще одна важная особенность WC — возможность вызывать стандартное Windows-файловое меню при нажатии на Shift-F10. А уж переименовывание файлов без копирования, при активизации комбинации Shift-F6, приведет в восторг кого угодно. WC — один из немногих менеджеров, который поддерживает работу с реестром символов, входящих в названия файлов или каталогов. То есть WC воспринимает каталоги Games и, скажем, gaMes и gameS как три разных.

Заслуживает похвал наличие и других мелких, но приятных возможностей. К примеру, удобная подсветка имен файлов для получения быстрого доступа к ним. Приложение можно сконфигурировать очень точно. Настройке подлежит почти все, от положения панелей на экране до цвета текста под курсором. Интерфейс же прост и удобен, что позволяет свободно ориентироваться в программе даже новичку. Единственное, что можно пожелать программе, так это бесплатности (впрочем, shareware-версия обладает почти всеми функциями платного варианта, только постоянно требует нажимать цифры от одной до трех при запуске). Но все равно не ошибусь, если назову Windows Commander достойным мультимедийным преемником Norton Commander, программой, позволяющей использовать свои возможности как начинающему, так и профессионалу.

Рейтинг (для простого пользователя): ◇◇◇◇◇

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◇◇◇◇◇



2xExplorer

Разработчик: Nikos Bozinis
Размер: ~ 300 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://personal-pages.ps.ic.ac.uk/~umeca74/

Данная утилита является своеобразной заменой "Проводника". Интерфейс представляет собой два окна с панелью слева. По сравнению с оболочкой от Microsoft, навигация сделано довольно удобно. Из минусов отметим слишком медленную работу программы на слабых компьютерах. Как утверждает автор, это связано с большим скоплением файлов в C:\Windows\System (мы попробовали поработать с программой на новоустановленной системе, где данная директория еще не забита под завязку, но прироста в производительности не добились). Впрочем, данный недостаток можно обойти, оптимизировав ваш компьютер (*см. № 2, 3 за 2001 год*). Есть и другие недостатки, например, файлы размером **более 4 Гб** записываются некорректно. Что ж, будем надеяться, что у вас таких нет. У нас при тестировании попадались, так что недостаток был моментально выявлен. Радует факт, что в последней версии программы (которую вы можете найти на нашем диске) было исправлено множество ошибок прошлых версий, а также добавлено много нового, в частности, давно ожидаемая поддержка **drag-and-drop**. В целом продукт не так уж плох и рекомендуется всем, кто привык к творению MS. Но мы все-таки советуем попробовать полноценный файловый менеджер.

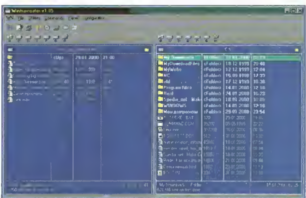
Рейтинг (для простого пользователя): ◇◇◇◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◇◇◆◆◆

WinNavigator 1.95

Разработчик: WnSoft Inc
Размер: ~ 2,3 Mb
Лицензия: Shareware (150 р.)
Язык интерфейса: 11 языков (в том числе и русский)
www.wnsoft.com/wn/
Регистрация — *www.mkrsoft.ru/wn/*

Пожалуй, самый навороченный менеджер файлов. Судите сами: по поддержке графических и музыкальных форматов WinNavigator не уступает таким "грандам", как, например, **ACDSee** или **WinAmp**. Основное отличие от аналогов — большой встроенный набор утилит. Самые-самые — это **калькулятор, программа** дозвона и **CD-проигрыватель**. Нашим хирургом может пригодиться в работе **Resource Explorer** — утилита для просмотра и извлечения ресурсов. На тот случай, когда пользователь устал и хочет отдохнуть, предусмотрены две встроенных игрушки — **Life** (простенький симулятор жизни) и **Тетрис**. Таким образом, WinNavigator вобрал в себя функции многих специализированных программ, сделавшись этаким универсальным приложением, занимающим всего несколько мегабайт на жестком диске. Он может служить и средством



просмотра html-документов, но только если в системе установлен Internet Explorer 3.0 и выше. Интерфейс ничего необычного собой не представляет, но может выбить слезу у бывалого юзера. Вот, в общем-то, и все плюсы. Прочитав про вышеперечисленные достоинства, не спешите выкладывать 150 рублей за регистрацию — эти деньги могут вам еще понадобиться. Итак, внимание: в WinNavigator нет FTP-клиента и отсутствует поддержка плагинов. Не разочаровались? Тогда бегом на компост — пользоваться бесплатной (незарегистрированной) версией программы. А тем, кому жизнь без плагинов или клиента — не жизнь, все же советую попробовать WinNavigator в работе — вдруг понравится.

Рейтинг (для простого пользователя): ◆◆◆◇◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◆◆◆◆◆

Frigate 1.3

Разработчик: Helmsman
Размер: 3,5 Mb
Лицензия: Shareware (300 р.)
Язык интерфейса: Английский
http://www.winfrigate.com/

Автор называет «Фригата» самым удобным, многофункциональным, мощным (ненужное зачеркнуть) файловым менеджером. Конечно, по многофункциональности он уступает WinNavigator'у, но, возможно, многим придется по душе. В плане удобства держится на уровне своих коллег. Понимает как классические нортоновские hotkey's, так и виндовские ctrl+c и ctrl+v. Довольно неплохо работает с FTP и с архивами, может использовать плагины, а также имеет довольно мощный встроенный текстовый редактор. Кроме того, обладает очень гибкими настройками интерфейса, например, позволяет изменять цветовую схему и даже использовать скины. В плане работы с графическими файлами не уступает знаменитой ACDSee — здесь и настраиваемые thumbnail's, и слайд-шоу. Из менее значительных возможностей отмечу калькулятор, программу дозвона, органайзер, записную книжку, часы с будильником, браузер на основе IE, проигрыватель звуковых файлов и два «блокнота» — Smart Pad и Tree Pad.

Незарегистрированная версия работает в течение *30 дней* и все это время настойчиво напоминает о необходимости регистрации, так что если вам понравился этот менеджер, будьте добры выложить 300 тугриков. Нужно оно вам или нет — решайте сами, потому как, несмотря на многочисленные достоинства, данный менеджер еще довольно сырой и работает нестабильно.

Рейтинг (для простого пользователя): ◆◆◆◆◇

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◆◆◆◆◆

ДИСКо Командир

Разработчик: Компания АрсеналЪ
Размер: 1.3 Mb
Лицензия: Shareware ($20)
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.ars.ru

Классический файловый менеджер, не лишенный нескольких навомодных функций, как, например, работа с FTP. Имеется возможность настройки интерфейса (только изменение цветов и шрифта), каталог часто используемых команд (очень помогает в случае, когда надо регулярно запускать какой-либо файл с кучей параметров) и будильник. В качестве редактора использует Notepad или тот редактор, который вы укажете в настройках. Надежная и удобная программа, не перегруженная большим количеством функций, но имеющая все, что необходимо. Идеал для тех, кто привык к старому доброму Нортону, но работает в Windows.

Рейтинг (для простого пользователя): ◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◆◆◆◆◆

Смотрите, устанавливайте понравившиеся программы *с нашего диска* и пробуйте их в работе. Даю слово, что через пару недель вы настолько «прикипите» к какой-нибудь «оболочке», что будете глядеть на "Проводник" с неприязнью. Тем, кто затрудняется с выбором, могу посоветовать Windows Commander — по моему мнению, это лучший файловый менеджер на сегодня. Но лучший только для тех, у кого есть деньги на регистрацию, равно как и в случае с классическим «шелл» ДИСКа Командир, и кухонным комбайном Frigate. А если денег нет? Тогда смело берите произведение русского народного мастера — наш FAR Manager, не пожалеете. WinNavigator (десять в одном) и 2xExplorer — по желанию. Да, и одна маленькая деталь независимо от того, насколько "крут" ваш файловый менеджер, все же рекомендую держать на жестком диске копию старого доброго «Нортон Коммандера» (его аналог — Necromancer's Das Navigator — вы могли найти на диске одного из прошлых номеров). Мало ли что может случиться...

На нашем компакте

Бесплатные версии ВСЕХ программ, перечисленных в статье, вы можете найти на нашем компакте!

Stache aka Zedarus
Stache@igromania.ru

НАША Армия!

FalshPaint поразил меня уже после просмотра демки. Затянув пояс, я начал ждать релиза полной версии, каждый день навещая все сайты, посвященные игре в Рунете. Как-то раз, зайдя на очередной ресурс, я заметил весьма интересный раздел под названием **«НАША АРМИЯ»**. Название говорило само за себя. Я знал, что в Европе еще до выхода игры игроки начали объединяться, называя себя **отрядами** или **армиями**. И отечественные игроки тоже не отстали от мира, и на сайте ***http://flashpoint.xaos.ru*** был объявлен набор, если можно так выразиться, солдат в нашу первую виртуальную армию. «А какая разница между тем же кланом и армией?» — спросите вы. Стоп! Разница есть. Однако, чтобы ее понять, нужно сначала узнать «принципы» устройства отряда. И в этом нам поможет один из создателей армии, виртуальный «генерал» СЕРЖАНТ.

МАНИЯ (М) — Как вам в голову пришла идея создать виртуальную армию?

СЕРЖАНТ (С) — Безусловно, идея родилась из-за особенностей игры, которые предусматривают одновременное участие разных родов и видов войск. К тому же это реалистичный военный тактический симулятор, поэтому армейский контекст напрашивается сразу. До этого существовали отдельные виртуальные соединения, скажем, на основе симуляторов истребителей или вертолетов, но здесь впервые появляется возможность участия и взаимодействия на виртуальном поле боя любителей разных жанров боевых симуляторов.

М — Как устроена армия?

С — Это тоже обусловлено игрой и предыдущим опытом в организации виртуальных боевых подразделений. Игра — о периоде 1985 года, когда еще СССР и его вооруженные силы были в полном расцвете. Поэтому организация армии в точности копирует организацию ВС СССР. Предыдущий опыт виртуальных боев на международной арене также привнес особенности в боевую подготовку -- все начинающие должны пройти подготовку не только самостоятельно, но и по специально разработанной программе, где курсанты и призывники армии доводят мастерство до определенного уровня, гарантирующего качество боевой подготовки для участия в боях с другими сторонами. Кроме того, такой метод продлевает «симуляционный» подход самой игры и добавляет атмосферу погружения в виртуальную боевую службу.

М — А есть ли в армии звания? И возможно ли будет повышение?

С — Звания обязательны, как и в любой армии. Структура званий соответствует существовавшей в ВС СССР. По зачислению призывник, проходя подготовку и сдавая нормативы, продвигается от солдата до старшины, а далее по заслугам и результатам боев будут присваиваться младшие и старшие офицерские звания.

М — Я видел на сайте раздел обучения боевым действиям, написанный с выдержкой из реальных боев. Должны ли придерживаться этих правил игроки?

С — Нет. Скорее это рекомендации, в силу реалистичной степени симуляции реальный боевой опыт может быть применим практически сразу — зачем набивать шишки на уже усвоенных кровью уроках. Однако это не догма, и игровая специфика внесет свои поправки в нахождение наиболее эффективных тактик и действий в боях и различных ситуациях.

М — Но многие игроки могут использовать навыки, приобретенные в таких играх, как Quake и UT. А OFP — это симулятор, где тактика совсем другая...



С — Да, надо сказать, навыки, приобретенные в этих играх, практически вряд ли применимы в OFP. Реалистичность обстрела, когда вы можете погибнуть от двух или даже одного пулевых попаданий и когда вас замечают, едва вы открываете огонь, означает, что стиль Рэмбо-одиночки не пройдет. И не помогут ни «стрейфы», ни «джампы» (да и нет в игре последних). Урок и шок для таких игроков будет значителен. Армейская тактика, выбор позиции, передвижение на поле боя. . Взаимодействие с другими игроками, с различными видами военной техники будут решать — выживете вы или нет.

М — А как насчет «баталий» с «иностранными» (в прямом и переносном смысле) армиями? Будут ли к ним готовиться солдаты, и если да, то как?

С — Это одна из наших основных задач — бои на международной арене с другими сторонами. Как уже упоминалось, подготовка личного состава ведется по специальным программам для специализаций (вертолеты, бронетехника, ПВО, снайперы). Также будут проводиться учения, где разные виды войск будут отрабатывать взаимодействие и общую тактику для различных ситуаций. Безусловно, на учениях, в зависимости от миссии и карты, где происходит игра, будет вырабатываться тактический план и конкретные задачи для каждого подразделения. Конечно, такие данные по причинам важности информации будут окружены секретностью.

М — Как примерно будет действовать армия в бою и непосредственно при подготовке к сражению?

С — Виртуальные (игровые) боевые действия все время совершенствуются и усложняются в своей структуре и организации по мере развития самих игр, и симуляторов — в особенности. Не так давно командные бои сводились к совместному участию двух сборных, где исход решало скорее индивидуальное мастерство отдельных игроков, нежели их сыгранность, план. Гораздо более усложненный (читать — многофункциональный) жанр военных симуляторов стимулировал введение организованности, дисциплины, командования и планирования в команды игроков. Сейчас сайты, традици-



Итак, в зависимости от того, сложатся ли центры контактов отрядов или нет, вызовы, скорее всего, будут происходить через связи отряда с другим. Не определился еще и формат миссий для таких отрядных боев. Игра достаточно богата возможностями, чтобы задействовать тактическую и стратегическую борьбу. Есть разные предложения, мы хотели бы видеть полномасштабную операцию на большей части острова с изначальными силами всех родов и снабжения с целями и задачами захвата ключевых позиций.

В зависимости от качества связи после исправлений и добавлений будет определяться число игроков с каждой стороны. После определения формата, времени, выбора серверов и наблюдателей НА переходит на состояние повышенной боевой готовности. Штаб делает оперативное планирование, особый отдел осуществляет разведку против соперника с целью выяснения планов, их методов и особенностей. Состав и дублирующий состав получают вводные на отработку миссии, ознакомление с задачами и проведение рекогносцировки на местности и объектах миссии.

Если позволяет время подготовки (но чем обычно мы будем настаивать), проводятся учения на этой миссии двумя составами со сменой ролей за обе стороны для отработки сделанного плана и его улучшения, а также противодействия вероятным ответным действиям противника. Во время боя командование и управление осуществляется при помощи аудиосвязи (не встроенной) согласно карам операции, выработанным штабом и в ходе учений.

М — Спасибо большое за ответы. Надеемся, что все у вас получится. По крайней мере, то, что вы описали, выглядит очень и очень внушительно. До скорых встреч. Желаем вам только побед.

Из того, что рассказал нам «генерал» «НАШЕЙ АРМИИ», становится понятно, что командно-организационная часть в OFP-армиях поставлено «впереди планеты всей». Ни в TF, ни в CTF нет такой сложенной структуры, где бы от действий каждого члена «партии» зависело так много и в то же время не зависело ничего. Победу обуславливает лишь четкое и слаженное действие всех бойцов армии. Причем на исход битвы — и эта та-


Быть может, так будет выглядеть армия перед боем.

анна выставляемые командами в Интернете для поддержания и развития своего виртуального подразделения, включают разделы вызова на командный бой любой стороной. Это перенято уже появившимися сайтами кланов и отрядов Operation Flashpoint.

Появился ряд первенств и проектов по индивидуальной и командной борьбе на линии. Скажем, один из них (итальянский) подразумевает участие кланов в кубковой системе с серией битв с соперником **на вылет**. Пока что складываются два подхода. Один — **FPS/клановый**, это игры на интересных, но ориентированных на «фрагизм» миссиях. Другой — **симуляторный/squad-овый**, это бои на миссиях с тактическими и стратегическими задачами и целями. Наша Армия (СССР) задумывалась в первую очередь как подразделение с элементами полной военной организации для участия в боях второй категории. Это не значит, что личный состав НА не увидишь, скажем, в Deathmatch, но это личный выбор игроков и отработка скорее личного мастерства, нежели команды.



же фигурирует впервые — в большой степени влияет период до боя, когда происходит сбор информации, планирование наступления или обороны. Похоже, мы с вами присутствуем перед зарождением *совершенно нового вида командной игры*. Нечто похожее мы уже могли видеть в той же серии Tribes, но лишь примитивное подобие. В дальнейшем мы будем пристально следить за развитием событий в мире командных OFP-сражений и по возможности информировать вас о всех мало-мальски интересных моментах. Удачного вам боя, и пусть никогда не заклинит патрон в стволе вашего АКМ. ■

***

P.S. Получить информацию о том, как вступить в ряды «армии», вы можете на сайте ***http://flashpoint.xaos.ru***.

Краской в морду-2

...Или лирический отчет о прохождении пэйнтбольного турнира "Все звезды СМИ"

О том, что такое пэйнтбол, вы уже знаете. Если читали статью **"Краской в морду"** в пятом номере **"Игромании"**. Или если интересуетесь спортивными видами отдыха вообще и экстремальными в частности. Это — маленькая война, где вместо огнестрельного оружия используется маркер, выстреливающий наполненные краской шарики. Пэйнтбол — штука нереально азартная и чертовски затягивающая. И оставляющая целый букет ярких воспоминаний, где, как флэшбэки у киногероев, мелькают в памяти самые зрелищные моменты боев.

Не забывшие впечатлений от весенних игр, мы очень обрадовались, когда узнали о грядущем турнире **"Все звезды СМИ"**, организатором которого был уже знакомый нам пэйнтбольный клуб PaintLand (*www.paintland.ru*). Кроме команды **"Игромании"** на турнир были приглашены еще пять, в составе которых находились наши коллеги из информационной сферы. Это были ребята с Муз-ТВ, журналисты онлайновых изданий — **"Башня"**, **"Корпорация Космопорт"** — и печатных — журнала **"Досуг"**, а также корреспонденты информационного агентства **"Ореанда"**.



Кто первым прибежит, тот и съест пирожок. При хорошей скорости есть шанс сразу захватить флаг. Но вот выбраться обратно под шквальным огнем противника — задачка посложнее будет.

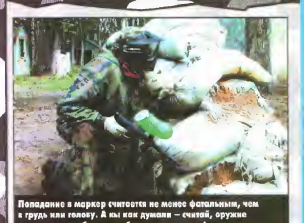
По правилам турнира, каждая команда должна была состоять из десяти человек. Значит, наш прежний состав требовалось дополнить шестью добровольцами. Шестью — потому что наш флагман и человек-эсминец, а по совместительству главред Денис Давыдов, принять участие в турнире не смог, будучи прикован делами к редакции. Но стоило бросить клич в редакционных и окларедакционных кругах — и шесть человек нашлись в момент. Примечательно, что один из них, *Сергей (Odin.TMD)*, оказался бывшим спецназовцем, и это сыграло немалую роль в ходе турнира. Еще трое — наш дизайнер *Илья (J.B.)*, наш автор и сын полка (редакции) — другой *Илья (or@NGE)* и, наконец, просто друг редакции, третий *Илья (Lord)* — имели немалый опыт боев в Counter-Strike. Не говоря уже об одном из постоянных авторов раздела Deathmatch *Денисе Гурове (SpideR)*, для которого CS просто составляет часть жизни, и немалую. Оставшиеся пять участников в спецназе не служили и в CS не играют, но их решимость от этого никоим образом не страдала. Это были: наш рекламный менеджер *Даша (Danja)*, web-программист *Дианис* со спутницей жизни *Татьяной*, далее — некогда бухгалтер "Игромании", а теперь просто наш общий друган *Павел*. И, конечно же (см. шапку), *автор этих строк*. Одна из героинь весеннего турнира, менеджер *Юля Однакова*, на сей раз участвовать в игре не могла по состоянию здоровья, но тем не менее она поехала с нами и обеспечивала в течение всего турнира активную моральную поддержку.

Предварительная стадия

Когда собирается компания увлеченных одним делом людей, им не может быть скучно. Двадцатиминутный вояж в маршрутке до места действия прошел незаметно: народ активно прикалывался, заправлялся пивом и обсуждал предстоящую баталию.



Инструктор Дима объясняет, что происходит с человеческим глазом при попадании в него шарика.



Попадание в маркер считается не менее фатальным, чем в грудь или голову. А вы как думали — считай, оружие повреждено, а без него в бою делать нечего!

Приехав, мы сразу же пошли получать обмундирование. Но сей раз в его состав входил бронежилет, что и понятно: в силу летнего времени толстые куртки на игроках отсутствовали, а получить шариком через тонкую ткань камуфляжа и находящейся под ним майки — очень, знаете ли, чувствительно бывает. Однако нам, как опоздавшим, досталось всего четыре броника на десятерых. Два, конечно, были тут же отданы девушкам — Тане и Даше, а еще два захапали мы с Дионисом.

Переодевшись, мы в числе прочих команд прибыли на предыгровой инструктаж. Главный инструктор Дима поведал собравшимся, что в пэйнтболе можно и чего в нем нельзя, и приободрил нас, рассказав, что бывает с теми, кому шарик попадает в незащищенный маской глаз. Шарик, дружелюбно сообщил он, полностью очищает глазницу от глаза, а если повезет, то и доходит до задней стенки черепа.

Несмотря на предостережение, случаи снятия маски на игровом поле все же наблюдались, но убедиться в справедливости Диминых слов никому из игроков, увы... в смысле — к счастью, не пришлось.

Наконец, после непродолжительной жеребьевки участники команд проследовали к полигону, где предстояло развернуться братоубийственной войне за право ярче других сиять на информационном небосклоне. Все звезды были настроены крайне решительно и собирались, как минимум, вспыхнуть сверхновыми.

ДомПавлова

Правила турнира были таковы. Каждая из шести команд сражалась по три раза. После этого две команды, набравшие наибольшее число очков, выходили в финал, где и определялась судьба первого и второго места. Цель же игры заключалась в том, чтобы умыкнуть флаг, находящийся в центре карты, и транспортировать его на вражескую базу.

Нашим первым противником назначили команду "Башни". Играть мы должны были в третьем заходе, после того, как сыграют первые две пары команд. Лимит времени на матч был десять минут — соответственно, у нас было порядка двадцати с лишним минут на внимательный осмотр поля брани.

Поле брани именовалось **"Дом Павлова"**, потому как в центре его действительно стоял... дом. Означенный дом внушал почтение: судя по его виду, он перенес два-три сеанса бомбежки и сотню-другую штурмов. Да и весь полигон выглядел, не в пример "надувному" весеннему, так, как будто на нем только что отгремела гражданская война: стратегически расставленные укрытия из мешков с песком, досок и автомобильных шин, изрядно заляпанные краской деревья и вытоптанная трава. Для хорошей перестрелки — самое что надо.

Миссия возможна!

Бой с "Башней" прошел весьма стремительно. Мы дрались как львы, а Фортуна стояла на крыше дома и подмигивала нам сверху. Лично я погиб при исполнении, но флаг мне удалось предварительно передать одному из наших "новичков" — тому Илье, который Lord. Тот, спокойно и обстоятельно (и, конечно, не без помощи коллег по команде) осуществив добивку врага, отнес флаг на оставшуюся без охраны базу. Таким образом, в первом же раунде нам удалось выбить максимальное количество очков — 150!

Баталия номер два была затяжной и куда менее удачной. Потеряв вначале больше половины бойцов, мы не смогли воспрепятствовать хищению флага. Но зато врагу так и не удалось донести его до нашей базы — остатки ко-


Команда триумфаторов на поле последнего боя.

манды мужественно отстреливались до истечения лимита времени. До сих пор поражаюсь, как двоим бойцам — Даше и Дионису — удавалось, сидя практически без патронов, сдерживать напор пяти или шести пэйнтболистов из команды "Ореанда". Благодаря этому противник так и не смог добраться до нашей базы и получил за бережно сохраненный им флаг жалких 25 очков вместо полновесной сотни.

Азарт перед третьим матчем достигал высоты цунами: победа в нем должна была выбросить нас в финал турнира, тогда как проигрыш... Проигрывать никому не хотелось, поэтому играли мы исключительно хитро и осторожно. Флаг был украден нами еще в начале боя, и теперь только ожидал случая, чтобы быть отнесенным на вражескую базу. С правой стороны дома бились J.B., Дарья, Дионис, SpideR и тот Илья, который Lard. Слева над планомерным зачищением территории трудился Сергей, поддерживаемый огнем Татьяны. Я бегал из стороны в сторону и ждал, когда хотя бы один из флангов окажется свободен от живых сил противника. Тем временем Серега, применяя свои спецназовские навыки, выносил одного врага за другим — и вскоре местность слева от дома практически обезлюдела. Доставка флага в нужную точку была делом техники.

Убить телерубика

Итак, предстояло финальное сражение, в котором должна была решиться судьба первого места.

Каждому из нас было совершенно ясно, что проиграть должен конкурент — команда "Телерубики", ведущая свое происхождение с телеканала Муз-ТВ. "Телерубики", как ни странно, придерживались прямо противоположного мнения.

По правилам турнира, финальный раунд должен был проходить на малом полигоне "Спидбол", заставленном надувными фигурами, там самом, где мы играли ранней весной. Дима произнес краткую напутственную речь и пообещал удвоенную принципиальность судей.

Разработав тактический план, мы вышли на поле. Задумчивая была осторожность стремительно улететнула за пределы сетки. Я с тремя коллегами вылетел на первых минутах, и нам оставалось лишь болеть за товарищей, подбадривая их криками и прыжками в высоту. Кипело, натурально, Сталинградская битва: "Телерубики" дважды подбирались к флагу... и один раз даже сумели его стащить, но ловкача тут же настиг роковой игроманский шарик. От напряжения потрескивал воздух: любой из команд достаточно было получить преимущество в несчастные десять очков (а это один убитый игрок) — и ей будет присуждена победа в турнире! Каждого нашего бойца, вылетевшего с поля, мы встречали чуть не со слезами. Каждого вражеского готовы были тут же отправить в Майами за свой счет.

J.B. еще не знает...

...что этот мощный браед-спейт сейчас будет наорвазеео ва него! Он аогом до-о-олго сушился на солнышко.

По истечении лимита времени сложилась маловероятная и в целом парадоксальная ситуация: у каждой команды осталось по два абсолютно живых игрока. Нетронутый флаг издевательски желтел посреди поля.

Судьи объявили дополнительный трехминутный матч для оставшихся игроков. "Оставшимися" от команды "Игромании" были Даша и наш неуязвимый капитан J.B., так ни разу и не погибший за все время турнира. Понимая, что в этом решающем бое должны участвовать сильнейшие игроки команды, Даша убедительно продемонстрировала перед судьями подвернутую в предыдущем раунде ногу и таким образом дала Сергею возможность выступать вместо нее.

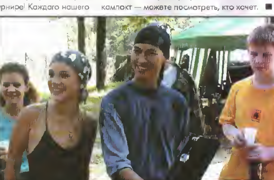
Бой был чрезвычайно напряженным. "Телерубики" неоднократно пытались захватить флаг, но все попытки оказывались напрасными. J.B. подавлял их ураганным огнем со стороны базы, а Сергей обходил с левого фланга. В какой-то момент Серега подстрелил первого врага. Вскоре за этим второй предпринял бесстрашный рывок к флагу... наградой за храбрость ему стала очередь в грудь от J.B., разрядившего в него полфидера (баллон с шариками), и очередь в... сзади от Сереги, отстрелявшего в него никак не меньше. Дальше Серега под бурные овации зрителей отнес флаг на базу. "Flawless victory!" — провозглашал в таких случаях спортивный комментатор Mortal Kombat. Восторг команды "Игромания" был безбрежен, как Мировой океан. "Телерубики" поздравляли нас с победой.

Потом состоялось, как и полагается, награждение ценными призами. Самый пострадавший в боях игрок получил в утешение медицинскую страховку от компании American Medical Center, серебряным призером были вручены роликовые коньки, а мы стали обладателями космически дорогих швейцарских часов от спонсора турнира фирмы ORIS. Их судьба сейчас решается: согласитесь, трудно примириться с тем фактом, что шестисотдолларовые часы лежат себе спокойно в сейфе, как будто они никому и не нужны. Лучше употребить прибор на доброе дело — отнести его в ломбард и махнуть еще разок в PointLand. Возможно, так мы и сделаем.

***

P.S. 7 ноября клуб PaintLand проводит грандиозную акцию, посвященную Дню рождения российского пэйнтбола и девятилетию (!) клуба. PaintLand приглашает всех желающих принять участие. А мы, в свою очередь, поздравляем тех, кто уже девять лет служит продвижению пэйнтбольного дела в нашей стране!

P.P.S. Все фотографии мы поместили на компакт — можете посмотреть, кто хочет. ■


Веселые Таня, Даша, J.B. и задумчивый Оранж. В центре внимания — часы швейцарской фирмы ORIS.

ЭЛЕКТРОННЫЙ ТЕРРОР



Сможет ли искусственный интеллект поработить человечество?

Константин Артемьев
barso2001@mail.ru

Некоторое время назад в почтовой рубрике **"Игромании"** прошла волна обсуждения **проблемы искусственного интеллекта**. Сама проблема в общем случае звучит так: может ли искусственный интеллект выйти из-под контроля человека и наделать ему много разных гадостей?

Эта дискуссия напоминает нашумевший вопрос о клонировании человека: высказываются политики, журналисты, общественные деятели... которые вообще толком не понимают, что такое клонирование, а если и понимают, то искажают этот вопрос в призме собственных интересов и соответствующим образом направляют общественное мнение. Возможно, когда-нибудь, когда встанет необходимость, общественные взоры обратятся и к проблеме искусственного интеллекта. Тогда заворится то же кашо, что и сейчас с клонированием человека.

Конечно, над обеими проблемами знатно поработала киноиндустрия, так что теперь у обывателя, не знакомого с биологией, при упоминании о клонировании человека воображение рисует ровные колонны генетически выведенных "совершенных бойцов"... или мутантов, лезущих изо всех канализационных люков. Даже сейчас у того же обывателя при словах "искусственный разум" перед взором предстает сошедший с ума суперкомпьютер, который по иронии судьбы был подключен ко всем атомным электростанциям планеты и который страстно жаждет поработить человечество.

Иными словами, общественное мнение вокруг искусственного интеллекта уже начало формироваться. Причем явно не в пользу последнего. Просто вопрос еще не назрел, не приобрел актуальности. Так что пока мы можем пользоваться возможностью обсудить этот вопрос в "узком кругу" читателей "Игромании", надеясь, что политики не сунут к нам свои длинные носы раньше времени.

Что мы подразумеваем, когда говорим "искусственный интеллект"?

Что мы подразумеваем, когда говорим **"искусственный интеллект"** (я не имею в виду псевдоинтеллект, который присутствует, например, в большинстве современных компьютерных игр)? Ясно, что ИИ не может быть программой с жестким алгоритмом, потому что какой бы гений такую программу ни написал, она будет проявлять, в лучшем случае, лишь жалкое подобие интеллектуальности. Единственный известный на сегодняшний день базис для ИИ — программа с гибким алгоритмом на основе нейронной сети.

Клод Шеннон. Математик. Среди прочего известен тем, что дал математическое обоснование теории информации.

Нейронная сеть — это модель, имитирующая устройство человеческого мозга. Она состоит из некоторого числа определенным образом соединенных между собой нейронов — элементарных ячеек принятия решений. В прогрессивной нейронной сети все нейроны обладают способностью запоминать свои предыдущие решения, таким образом сеть может самообучаться. Большинство современных нейронных сетей устроено по схеме персептрона.

Персептрон — это один из вариантов соединения нейронов (модель нейронной сети), изначально предназначавшийся для распознавания образов. Потом персептроны стали использовать для более широких целей. Обычно нейроны в персептроне по устройству похожи на нервную клетку человеческого мозга (хотя и не во всем: например, дендриты (входы) не разделяются на возбуждающие и тормозящие).

Очевидно, что ИИ не сможет сотворить ощутимую гадость человечеству, если его власть будет ограничиваться одним компьютером. Каким-то образом он должен передавать себя на другие компьютеры. Самая широкая дорога для этого — Интернет. Согласитесь, вряд ли ИИ сможет достигнуть потрясающих результатов, если будет, подобно старенькому вирусу MARCH, переноситься с компьютера на компьютер на дискетах.

Может ли ИИ воспользоваться Интернетом для распространения своей власти? Да запросто! В его арсенале может быть свободная работа с сетевыми и Интернет-протоколами. А если каналы связи будут чем-то защищены, то и это не станет ощутимой преградой, если учесть, какой переполох устроили широко известные трояны, созданные с помощью не менее широко известных генераторов, а также тот факт, что десятилетний ребенок, прочитав



"За сетями будущее!" — полагал Клод Шеннон.

Представление об Интернете на нейронном уровне.

статью в известном журнале, может без особых проблем и при небольшом везении положить на обе лопатки матерый сервер с навороченной системой безопасности. Правда, в последнее время сетевые администраторы взялись за ум и взлом крупных серверов перестал быть тривиальным делом. Но уже сейчас существуют программы, которые сами могут взломать сервер по одной из известных схем. Возможно, скоро кому-нибудь придет в голову объединить сканер CGI дырок, nmap и подборки эксплоитов, и мы получим универсальную программу-хакер на все случаи жизни. А раз можно сделать такую программу, значит, ИИ тоже могут быть доступны эти алгоритмы, и он будет чувствовать себя в Интернете как рыба в воде. По крайней мере, до тех пор, пока власти не забьют тревогу и против ИИ не начнут приниматься конкретные жесткие меры.

Чем нам угрожает ИИ, завладевший Интернетом?

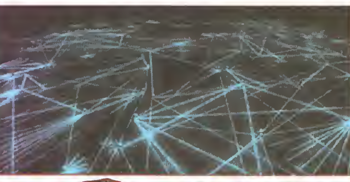
Чем же нам угрожает ИИ, завладевший Интернетом? Довольно большими неприятностями, если учесть, что в цивилизованных странах (кхм, скромно промолчим про Россию) компьютеры управляют **дорожным движением**, электроподстанциями, целыми заводами и аэропортами (был прецедент, когда некий хакер грозился обесточить всю Калифорнию). Пока власти не засуетятся, наш ИИ сможет отправить на тот свет немало людей (хорошо хоть атомные электростанции пока к Интернету не подсоединяются). Вряд ли это сильно выйдет боком России — обычно у нас к компьютеру ничего сложнее принтера не подключают. Однако, возможно, самой крупной неприятностью для всего мира (теперь уже и для России) станет **катастрофа** на фондовых рынках и на мировом рынке в целом. Миллионы компаний сразу вылетят в трубу. Вот это уже будет посерьезней сотни автомобильных аварий.

Понятно, что хлопот от вторжения ИИ в нашу жизнь не оберешься. Но остался последний и самый интересный вопрос: а хватит ли, грубо говоря, у ИИ мозгов, чтобы все это провернуть? С чего мы взяли, что ИИ сможет инициировать даже перегорание лампочки? И вообще: откуда возьмется этот ИИ, что обещает нам крупные неприятности? Вот это самые главные вопросы. По моему, существуют только четыре варианта того, каким образом появится враждебный человечеству ИИ.

1. ИИ возникнет случайно из мешанины информации в Интернете.

2. Люди сами создадут ИИ, но для благих целей (например, для исследования чего-нибудь), только он выйдет из-под контроля.

3. Люди сами создадут ИИ, но не для благих целей (то есть ИИ уже с самого начала будет обладать задатками агрессии и начальным базисом для осуществления этой агрессии). Примером может служить универсальный компьютерный вирус с искусственным интеллектом, основной задачей которого будет вскрытие любыми силами секретных архивов Пентагона или уничтожение якобы запрятанного под Пентагоном реактора. При этом ИИ либо выполнит свою цель и от "нечего делать" начнет искать свое место в жизни, либо не выполнит своей цели (по пу-



НЕМНОГО ИСТОРИИ

Исследования в области искусственного интеллекта начались еще в позапрошлом веке. В 1950 году **Джон фон Нейман** разработал интересную теорию самовоспроизводящихся клеточных автоматов. На основе этой теории фон Нейман хотел создать машину Тьюринга (в честь английского изобретателя — **А.М. Тьюринга**) — идеальный автомат, способный производить любые вычисления. Именно тогда и родились первые опасения по поводу безопасности самовоспроизводящихся клеточных систем. На основе теории фон Неймана математик **Д. Х. Конуэй** создал математическую игру-эксперимент "Жизнь". Это была самая удачная математическая модель искусственного клеточного автомата (на сайтах ***www.softlist.ru*** и ***www.freeware.ru*** можно найти несколько ее компьютерных воплощений).

К одной из самых первых разработок искусственного интеллекта можно отнести "электронную мышь" **Клода Шеннона**, которая управлялась сложной релейной схемой. Это мышка могла «исследовать» лабиринт и находить выход из него. А кроме того, помещенная в уже известный ей лабиринт, она не искала выход, а сразу же, не заглядывая в тупиковые ходы, выходила из лабиринта.

В 1957 г. американский физиолог **Ф. Розенблатт** предложил модель зрительного восприятия и распознавания — персептрон. Появление машины, способной обучаться понятиям и распознавать предъявляемые объекты, оказалось чрезвычайно интересным не только физиологам, но и представителям других областей знания и породило большой поток теоретических и экспериментальных исследований. Американский кибернетик **А. Самуэль** составил для вычислительной машины программу, которая позволяет ей играть в шашки, причем в ходе игры машина обучается или, по крайней мере, создает впечатление, что обучается, улучшая свою игру на основе накопленного опыта. В 1962 г. эта программа сразилась с *Р. Нили*, сильнейшим шашистом в США, и победила. Ярким примером сложной интеллектуальной игры до недавнего времени являлись шахматы. В 1974 г. состоялся международный шахматный турнир машин, снабженных соответствующими программами. Как известно, победу на этом турнире одержала советская машина с шахматной программой «Каисса».

Еще пожалуй здесь можно выделить работы киевского Института кибернетики, где под руководством **Н. М. Амосова** и **В. М. Глушкова** (ныне покойного) ведется комплекс исследований, направленных на разработку элементов интеллекта роботов. Особое внимание в этих исследованиях уделяется проблемам распознавания изображений и речи, логического вывода (автоматического доказательства теорем) и управления с помощью нейроподобных сетей. Исследования в области ИИ активно ведутся сейчас учеными многих стран. И самое большое внимание в этих исследованиях уделяется экспертным системам.

ти к ней произойдет какой-нибудь сбой, в результате чего цель ИИ самоизменится).

4. Некий гений-одиночка, злой на весь мир либо пытающийся продемонстрировать миру свою крутость, создает ИИ и запускает его в Интернет с изначально разрушительной для человечества задачей.

Варианты возникновения ИИ

Давайте рассмотрим все варианты в порядке следования.

1. ИИ возникнет случайно из мешанины информации в Интернете.

Очень часто в различных спорах об ИИ высказывается это предположение. Не понимаю, почему оно стало таким популярным. Этот вариант явно нуждается в уточнении. Я предполагаю, имеется в виду, что по стечению обстоятельств из потока данных выстроится исполняемая структура, которая может являться ИИ...

Я мог бы сказать, что мельчайшая вероятность такого стечения обстоятельств существует, но эта вероятность равна вероятности того, что в ближайшие 100 лет Луна столкнется с Землей. Но я скажу проще и категоричнее: это НЕВОЗМОЖНО. Но — хорошо, представим себе, что эта ничтожная вероятность все же выпала на колесе фортуны и последовательность байт в некоем потоке информации образовала собой ИИ. Однако кто сказал, что ИИ запустится (напомню, что ИИ — не мистическое божество, а всего лишь исполняемая программа)? Допустим, ИИ образовался в теле передаваемой в сети картинки. Ну и что? Браузер пользователя скорее всего выдаст сообщение "неверный формат данных" и выплюнет наш героический ИИ в мусорку. И это ИДЕАЛЬНАЯ ситуация. Если последовательность байт и образует программу, то с большой вероятностью она будет находиться на стыке пакетов и при первой же маршрутизации распадется на кусочки. Итог: ИИ НЕ СМОЖЕТ возникнуть случайно из мешанины информации в Интернете.

2. Люди сами создадут ИИ, но для благих целей (например, для исследования чего-нибудь), только он выйдет из-под контроля.

Тут есть два варианта. Первый: ученым требуется ИИ в "чистом виде" просто для факта. (Правда, это сомнительно. Деньги на эксперименты обычно выделяются только в том случае, когда результат эксперимента кому-нибудь нужен. А "чистый" ИИ, не предназначенный ни для каких конкретных задач, вряд ли кому-нибудь нужен.) Таких ученых в настоящее время приравнивают к сумасшедшим (О времена, о нравы! Лично в моем понимании только таких людей и можно с чистой совестью назвать учеными), поэтому этот вариант мы будем разбирать вместе с пунктом №4.

Второй (более распространенный) вариант: требуется **экспертная система** для решения конкретных задач. Экспертная система — это ИИ, специально "заточенный" под какую-то определенную проблему и задачу. Приведу примеры из недалекого будущего: электронный судья, электронный врач (хотя экспертные системы, которые ставят диагноз и назначают лечение на основе симптомов болезни, уже существуют), электронный пилот (не автопилот!), электронный инженер (опять же, экспертные системы для некоторых областей инженерной науки уже существуют) и т.п. Сейчас однозначно можно сказать: будущее ИИ (осмысленного) именно за экспертными системами (про экспертные системы подробнее читайте на одноименной врезке).

Джон фон Нейман. Среди прочего, создал "архитектуру Неймана", благодаря которой стали возможны мощные компьютеры современности.

В нашем случае предположение такова: экспертная система отказывается от своих обязанностей, проникает в Интернет, а потом разными способами портит жизнь людям.

Наша задача — определить, возможна ли такое.

Возьмем, например, электронного врача. Это крайне сложная нейросеть, которая анализирует симптомы, сопоставляет их со своим опытом и с опытом врачей всего мира, ставит диагноз и назначает лекарство, операции, другие виды лечения. Казалось бы, подобная экспертная система должна обладать сверхчеловеческим интеллектом — ведь даже очень опытные врачи частенько ошибаются! Но если подумать, то интеллекта у этой системы не больше, чем у майского жука. У майского жука, оказывается, тоже сложнейший интеллект: его главная задача — выжить, он постоянно анализирует информацию зрительных и осязательных органов (типовая задача распознавания образов, которая до сих пор до конца не решена!), разбивает информацию на категории, контролирует сложные движения крыльев и ног, проводит анализ ситуаций в момент опасности, на основе опыта составляет мнение о съедобности или опасности данного предмета и делает еще сотни, даже тысячи не менее сложных вещей! Но поверку майский жук оказывается куда интеллектуальнее даже самых сложных экспертных систем! Вы понимаете, что это значит? Это значит, что интеллект у этого электронного врача не дорос даже до интеллекта комнатной мухи. А могут ли у мухи возникнуть гитлеровские планы завоевания мира или даже убийства конкретного человека? Нет, нет и еще раз нет! Наш электронный врач даже представить себе не может, что в мире есть что-то, кроме симптомов, диагнозов и болезней (заметьте, он знает, что есть болезни, но даже не представляет о существовании **больных**, которых ему и поручено лечить). Конечно, в его работе могут возникнуть сбои, он может допустить врачебную ошибку, но он в принципе не сможет допустить ее **специально**, для какой-то цели. Для него нет иной цели, кроме как ставить диагноз. Аналогичная картина и с любой другой экспертной системой.

Итог: экспертная система никогда не сможет навредить человеку или человечеству специально, а следовательно, не представляет для нас никакой опасности.

3. Люди сами создадут ИИ, но не для благих целей (то есть ИИ уже с самого начала будет обладать задатками агрессии и начальным базисом для осуществления этой агрессии).

Допустим, спецслужбы создали вирус-хакера (на основе нейронной сети) для взлома конкретного сервера любыми средствами. Ясно, что в вирус уже будут заложены некоторые алгоритмы взломов, а также направления для самосовершенствования. Допустим, что он сломал заданный сервер. После этого вирус не самоуничтожился и начал творить гадости. Казалось бы, в этом случае он должен кинуться ломать разные сервера Интернета. Ведь в нем изначально заложена агрессия, отрицательное начало. Он создан для того, чтобы разрушать. Однако это не так. Наш вирус-хакер — всего лишь один из вариантов экспертной системы. А экспертной системе все равно, спасает она мир или уничтожает. Главное, что она выполняет **работу**, для которой была предназначена. Ведь для нейронной сети нет разницы между добром и злом. Есть только **задача** и **результат**. Не станет же электронный врач после того, как поставит все диагнозы, от скуки назначать лечение всем остальным людям на планете! Это не его **задача**. Так и вирус-хакер не станет от нечего делать взламывать сервера. Тем более не станет их взламывать целенаправленно. И у него не может возникнуть цель вырубить свет во всей Калифорнии, просто потому, что он не был для


"Shpongle for the family." (c)

этого создан. Если он умеет получать необходимую информацию с конкретного сервера, то сотню раз подряд может взломать его, оттачивая мастерство, но ему будет абсолютно неинтересен сервер соседний. Скорее всего он просто погрузится в коматозное состояние и будет бесполезно занимать процент машинного времени какого-нибудь удаленного компьютера. Итог такой же, как и в варианте №2: человечеству такая "агрессивная" экспертная система не угрожает.

*4. **Некий гений-одиночка, злой на весь мир либо пытающийся продемонстрировать миру свою крутость, создает ИИ и запускает его в Интернет с изначально разрушительной для человечества задачей.***

Казалось бы, это самый надуманный вариант, взятый из фантастических книг и фильмов. Но на самом деле этот вариант очень правдоподобен. Вспомним многотысячные орды хакеров, которые из желания доказать всему миру свою крутость "опрокидывают" миллионы серверов. Чем не злые гении? Вопрос только в том, как далеко их гений заберется. Вполне возможно, что уже сейчас кто-нибудь делает такой суперинтеллект. Причем скорее всего это будет тот самый интеллект "в чистом виде", с широкими возможностями выбора. И создатель будет делать ИИ не "комнатной мухой". Его целью станет интеллект истинно человеческого уровня. И такой интеллект сможет все. Даже поработить человечество. Ведь это будет почти человек! Вопрос только один: сможет ли гипотетический "злой гений" сделать интеллект такого высокого уровня?

Если он пойдет дорогой непосредственного обучения нейросети, ответ однозначен — нет. А вот если он сначала вырастит ту самую "комнатную муху", а потом предоставит ее самостоятельному самосовершенствованию, попутно подкармливая новыми данными, то есть определенный шанс того, что в результате ему удастся вырастить человеческий интеллект. И тогда человечеству может угрожать серьезная опасность. Есть только два крупных НО. Во-первых, хватит ли мощности у компьютера держать в памяти такую громадную нейронную сеть и просчитывать ее? Даже у самых мощных современных компьютеров не хватит. Но лет через 30-40 прогресс сможет создать компьютер требуемой мощности. Во-вторых, сколько времени будет продолжаться путь "из грязи в князи"? Сколько месяцев, лет, веков потребуется ИИ для достижения совершенства? Наша комнатная муха эволюционировала в человека за несколько миллиардов лет (да простят меня биологи — тогда мух не существовало, это лишь образное сравнение). Компьютерному ИИ потребуется гораздо меньше времени. Сколько — вопрос чрезвычайно сложный. По моим оценкам, если создатель будет постоянно подпитывать зародыш информацией, то пара тысяч лет (с учетом прогресса компьютерной техники). Правда, для этого потребуется целое поколение создателей...

В ближайшее время нам такой ИИ не угрожает. Но итог очевиден: из всех вариантов этот — самый правдоподобный и реальный. Возможно, когда-нибудь в далеком будущем мы и пострадаем от нейронов коварного ИИ. Но расхлебывать это придется нашим далеким потомком.

✓✓✓

Многие пророчат скорое наступление эпохи киберпанка. Главные его атрибуты — моральное разложение народа, главенство мегакорпораций, захват власти суперкомпьютером. Так вот, моральное разложение выглядит гораздо реальнее и гораздо ближе к нам, чем захват мира суперкомпьютером. И если в ближайшее время длинные носы политиков, пережевав клонирование, повернутся к искусственному интеллекту, то они проявят свою истинную глупость. ■

ЭКСПЕРТНЫЕ СИСТЕМЫ

Вот самые известные на сегодняшний день *действующие* экспертные системы:

MICIN — экспертная система для медицинской диагностики. Разработана группой по инфекционным заболеваниям Стенфордского университета. Ставит соответствующий диагноз, исходя из представленных ей симптомов, и рекомендует курс медикаментозного лечения любой из диагностированных инфекций. База данных состоит из 450 правил.

PUFF — анализ нарушения дыхания. Данная система представляет собой MICIN, из которой удалили данные по инфекциям и вставили данные о легочных заболеваниях.

DENDRAL — распознавание химических структур. Данная система старейшая, из имеющих звание экспертных. Первые версии данной системы появились еще в 1965 году во все том же Стенфордском университете. Пользователь дает системе DENDRAL некоторую информацию о веществе, а также данные спектрометрии (инфракрасной, ядерного магнитного резонанса и масс-спектрометрии), и та в свою очередь выдает диагноз в виде соответствующей химической структуры.

PROSPECTOR — экспертная система, созданная для содействия поиску коммерчески оправданных месторождений полезных ископаемых.

Очевидно, что в будущем экспертным системам доверят очень большие функции контроля и управления. Будем надеяться, что их разработчики позаботятся и о проблеме безопасности. Мы доказали, что экспертные системы не смогут навредить *человечеству*. Но они вполне смогут навредить *человеку*. Дело в том, что с появлением нейронных сетей компьютер приобрел одно чисто человеческое качество, которым раньше не обладал — он научился **ошибаться**. Я говорю не об ошибках программистов, которые ведут к ошибкам программ, а об ошибках самих программ. Типичными примерами таких ошибок могут служить: врачебная ошибка — в результате неправильного диагноза экспертной системы пациент умирает, ошибка анализа — экспертная система одновременно включает зеленый свет на двух светофорах и несколько десятков машин врезается друг в друга и т.д. Если не приходится говорить о глобальной опасности экспертных систем, то над их локальной опасностью стоит задуматься всерьез.

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

MAJESTIC: ПАРАНОЙЯ ЖИВЕТ В ИНТЕРНЕТЕ

Как стать Фоксом Малдером, не выходя из дома

Что если бы вы оказались в самом центре своего собственного, персонального триллера? Что если бы его персонажи звонили вам по телефону, присылали улики и ключи к разгадке тайн на ваш факс и проникали в вашу жизнь? Что если бы вы перестали различать истину и вымысел?

Билл Гордон, Electronic Arts

Эта игра может позвонить вам в два часа ночи с угрозой убить вашу маму.

Журнал PC Gamer

Прекрасно осознавая, что сравнивать "ролевые игры живого действия" с компьютерными — чистой воды сизифов труд, я все же начну статью с такого сравнения. На современном уровне технологий компьютерные игры, даже самые реалистичные и самые онлайновые, безнадежно отстают от полевых ролевок по такому серьезному параметру, как "вживаемость" игрока. Проводя сотни часов на серверах **Diablo** или в **Ultima Online**, игрок все-таки не способен вообразить себя паладином, мясорубящим монстров в подземельях, или купцом, зашибающим монеты на продаже оружия. То есть, конечно, монстры мрут как мухи и количество золота в кошельке неумолимо растет, но человек ни на секунду не забывает: вот он стол, вот экран монитора, а вот рука с мышью. Клинические случаи не рассматриваем если геймер, перегревшись на солнышке в **Delta Force**, покупает оптическую винтовку и начинает "рулить" соседей из дома напротив — это лишь говорит о том, что папа с мамой при генерации чадо непрочно привинтили ему крышу.

И, конечно, ощущения от компьютерной игры разительно отличаются от тех, что переносишь на собственной шкуре. Одно дело, когда в твоего паладина вкатывают файербол и он — хе, подумаешь! — теряет десяток хит-пойнтов, и совсем другое — когда ты по собственной невнимательности и неумению получаешь по голове топором, пусть и деревянным.

Все разговоры о том, что компьютерные игры коварно подменяют собой реальность — лапша на уши сентиментальных дядь и теть, которые продвинулись в освоении игр не дальше тетриса. Какой там подменяют, вы что?!.. Игры с реальностью даже не соприкасаются — их всегда разделяет экран монитора. Опять же, если человек от него не отлипает даже по большим праздникам — это не более чем его сознательный выбор. Он не проваливается в "иной мир". Он просто ведет наиболее интересный и комфортный для него образ жизни, не вылезая из нашего. Когда получат повсеместное распространение киберкостюмы, где все нужные сигналы будут передаваться в нервную систему так, что гомо сапиенс перестанет отличать смоделированные ощущения от реальных, — вот тогда можно будет говорить о каком-то "переселении в виртуальность". Возможность "переселения" смогут обеспечить высокие технологии будущего, а в настоящем. В настоящем остается лишь один способ преодолеть упрямое нежелание человека отождествлять себя с во-о-он той шмыгающей по экрану кучкой пикселей. Способ состоит в том, чтобы приправить пресный программный код одной интересной специей, имя которой — наша с вами жизнь. Частично это осуществлено в онлайновых ролевых играх, поскольку все провода сервера идут в квартиры живых людей, действующих и общающихся в рамках игры, но — как люди. Однако антураж резко отличается от реальности, и это отрезвляет: ты всегда понимаешь, что отыгрываешь роль в большом кибернетическом театре, где все зрители — одновременно и актеры, к тому же большей частью непрофессиональные.

На мысль человеческая не стоит на месте. Как-то раз в голову вице-президента **Electronic Arts Нейла Янга** постучалась удачная идея: вынести компьютерную игру за пределы компьютера. Он идею впустил, накормил, но спать не уложил. Наоборот — стал нещадно развивать и эксплуатировать. И вышло, что сделать игру, не очень отличающуюся от реальности, вполне возможно даже для компьютеров с жалкими процессорами третьего поколения и неказистыми "жефорсами". Надо просто отойти в сторону от гонки чипов-транзисторов, привлечь технические средства, к которым человек привык, как к зубной щетке, и реализовать с их помощью сценарий, имеющего много общего с тем, что, в принципе, существует и в реальной жизни. Никаких космических кораблей, бластеров и драконов десятого уровня. С другой стороны, и никаких походов за жратвой в супермаркет и встреч на вокзале тещи из Оклахомы — это слишком скучно. А вот что-нибудь сред-

Узнаете этих людей? Вам предлагают очутиться в их шкуре.

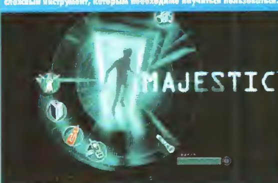


Правительственное здание, секреты высоких технологий, лицо незнакомца в объективе камеры — все это начнет иметь к вам самое непосредственное отношение с того момента, как вы вступите в Majestic.

роны, и никаких походов за жратвой в супермаркет и встреч на вокзале тещи из Оклахомы — это слишком скучно. А вот что-нибудь среднее, лишь слегка фантастическое и с налетом экстрима, будет в самый раз. Мировой заговор масонов, управление сознанием, подпольная организация, торгующая человеческими органами (извините, можно попросить у вас взаймы печень?), будни Скалли и Малдера, неожиданный взрыв в центре Манхэттена (погиб человек, с которым вы только вчера разговаривали в "аське") — вот это самое оно.

Прыжок в паутину

Задача на самом деле была поставлена огромная — встроить двойное дно в привычный уклад жизни обывателя. Фактически — смоделировать для него еще одну жизненку, пусть маленькую, но зато насыщенную тем, что он часто видел в кино и никогда не испытывал на себе: интриги, заговоры, анонимные письма, угрожающие звонки, пуля в голове президента. К делу был подключен мощный финансовый и технологический аппарат Electronic Arts. Разработчики зарегистрировали ряд липовых компаний и целый сонм доменов. Подготовили кадры — ведь кто-то должен писать вам письма и обещать по телефону скорую встречу с опасностями? Построили четкий сценарий — насколько бы близко к жизни ни была игра, она все равно должна ехать строго по проложенным рельсам, в противном случае процесс станет напоминать финальный этап возведения Вавилонской башни, когда строители вдруг заговорили на разных языках и абсолютно перестали понимать друг друга. Не знаю, сколько тысяч долларов было вбухано в подготовительный этап, но в начале лета на сайте **www.majestic.com** стартовал пилотный эпизод игры. За участие в нем не требовали денег, но доступен он был лишь жителям США и Канады. Это формально, а фактически включиться в Majestic мог житель любой страны мира, владеющий английским и проявивший хотя бы элементарную сообразительность при регистрации. Номер кредитной карточки, американский zip-код, место жительства — все это можно было выдумать или подсмотреть где-нибудь в Интернете. Самая серьезная проблема состояла в том, что житель, скажем, России априори был лишен возможности телефонно-факсовых контактов с сотрудниками AnimX (название команды разработчиков Majestic). Ему пришлось бы выбирать кастрированный вариант игры — с общением только через Интернет. Конечно, интереса это не добавляло. Но все равно могу ответственно заявить, что даже при таких условиях геймплей Majestic показался мне самым необычным из всего, что я видел в этой области ранее.



Сотрудники AnimX проводят инструктаж. Главный сайт Majestic — сложный инструмент, которым необходимо научиться пользоваться.

Схема обработки игрока в Majestic. Как видите, воздействие идет по полной программе — в заговоре участвует даже рабочий телефон и факс.

Для начала игры требовалось скачать ряд утилит, в том числе AOL Instant Messenger (AIM) — распространенный в США аналог "аськи" — и Majestic Alliance Application (MAA) — спецпрограмму, посредством которой игрок находит "союзников" и получает новые "цифровые объекты"; значение последнего термина разъясню позже. Также предстояло подписать себе приговор, кликнув на кнопочку "submit" под соглашением пользователя. Чертовски любопытный документ, содержащий, кроме прочего, краткое описание игры и тех проблем, которые могут поиметь ее участники, а также юридические отмазки для потенциальных истцов. Приведу несколько сокращенных цитат.

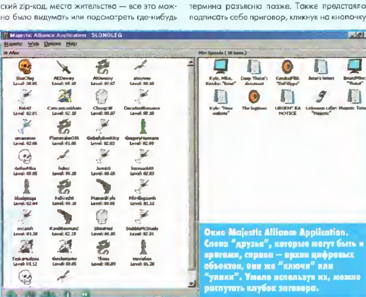
"Звонки от Majestic могут быть угрожающими, пугающими и выводящими из душевного равновесия. Будьте уверены в том, что каждый, кто может случайно взять трубку вашего телефона, понимает, что вы играете в игру. Не оставляйте номер, по которому могут находиться дети".

"Вы соглашаетесь с тем, что принимаете участие в Majestic на свой собственный страх и риск. Вы понимаете и осознаете, что сим отказываетесь от каких-либо требований, претензий и судебных исков к Electronic Arts Inc., America Online Inc., их дочерним компаниям, филиалам, директорам, чиновникам, служащим, агентам, представителям, их наследникам и правопреемникам".

"Все персонажи Majestic вымышленные. Ни один из игровых персонажей никогда не встретится вам лично и не установит физический контакт с вами или другими лицами.

Majestic — игра для лиц старше 18 лет; в системе Entertainment Software Ratings Board она имеет рейтинг "Mature" (зрелый — прим. авт.). Majestic никогда не будет посылать вам e-мэйлы с аттачами. Ни один игровой персонаж или представитель EA никогда не будет спрашивать ваш персональный пароль или имя пользователя, равно как и не будет пытаться узнать информацию о вашей кредитной карте, за исключением случаев подтверждения возраста и проплаты счетов".

Как видите, сотрудники EA и AnimX хорошо подготовились против возможных выступлений недовольных, а последние в любом случае были бы недовольны совершенно зря: их обо всем предупредили.



Окно Majestic Alliance Application. Слева "друзья", которые могут быть и врагами, справа — архив цифровых объектов, они же "ключи" или "улики". Умело используя их, можно распутать клубок заговора.

Я иду искать

Игра начала с того, что предложила мне прочитать туториал. Этот пространный документ содержал пункты: *Alliance, AIM, Homepage, Links, News, Contact, Progress, Search, Video and Audio, Faxes & Phone Calls.* Из него я узнал о существовании Альянса иг-

Новости на центральном сервере балансируют на грани реальности и выдумки. Кто сказал, что их всегда можно различить?

роков; доступ к участникам Альянса можно было получить через правое окошко MAA, в котором они отображались в виде маленьких иконок. Если игрок находился в онлайне (его иконка была цветной, а не серой), то с ним в любой момент можно было оперативно связаться с помощью AIM. Зачем связаться? Чтобы поговорить. Разузнать текущую геополитическую обстановку и выяснить, что вокруг вообще, черт возьми, происходит?

Около иконки каждого игрока отображался его личный рейтинг, показывавший, насколько далеко он продвинулся в игре. Чем выше был рейтинг, тем выше был шанс, что респондент сообщит что-нибудь полезное. Впрочем, чаще опрашиваемые отделывались общими сведениями, а при попытке выяснить конкретику говорили что-нибудь вроде "не беги впереди паровоза — со временем ты сам все поймешь и увидишь".

Тут надо пояснить одну вещь. Обращаясь к участнику Альянса, никогда нельзя точно сказать, простой он игрок либо же подсадная утка с птичьего двора EA. Иногда, в процессе разговора, это удавалось понять. В большинстве случаев — нет. На прямой вопрос обычно следовал ответ типа "а какая тебе разница?" или же "ну что вы, я в самом деле обычный игрок". Но в общем и целом это было не суть важно; главное — давал респондент или нет какую-либо информацию.

Что за информация и для чего она была нужна? В первые часы игры нагнеталась атмосфера. По ссылкам с основного сайта я находил форумы, содержавшие сообщения такого рода: *"Ребята, не стоит закапываться в Majestic слишком глубоко. Я исследовал ее больше месяца, и клянусь Богом — кто-то следит за мной! Меня от этого бросает в дрожь, как ни от чего ранее; все, чего я хочу, — чтобы меня, наконец, оставили одного!"* Спустя пару часов в левом окошке MAA появился первый "цифровой объект" (ЦО). В терминологии игры это понятие может обозначать что угодно, посредством чего игрок получает новую информацию: сообщение в формате Real Audio, линк на страничку с объявлением, видеозапись с веб-камеры... Замечу, что каждый раз после получения мною ЦО сотрудник EA (парень со странным ником *thesilentprtnr*) интересовался, дошла ли все в целости и сохранности.

Первым ЦО оказалась RealAudio-запись, в которой таинственный мужской голос поведал массу интересных вещей. Во-первых, сказал он, главный сервер Majestic уничтожен пламенем — вместе со всей студией AnimX. И вроде как это означает, что Majestic пришел конец, но лично для меня еще ничего не закончилось, а как раз наоборот — и у меня у создателей "проекта" далеко идущие планы. Я должен поскорее связаться с другими участниками Альянса через allies-лист, и тогда начнется "настоящий Majestic". Почти сразу же пришла "срочная записка от EA", в которой говорилось, что в связи с пожаром в офисе AnimX игра приостанавливается, но они там в EA делают все, что в их силах, для скорейшего восстановления сервера. Также в записке содержался линк на сайт *Portland Chronicle*, где содержался целый репортаж с места событий.

Типичный цифровой объект — отсканированный документ с невероятным уровнем секретности.

"Взрыв убил создателя компьютерной игры", — гласил заголовок. Оказывается, по неизвестным причинам сдетонировало топливо в стоявшем около офиса бензовозе. Дальше сообщалось, что найденная в здании жертва взрыва было опознано как шеф компании *Брайан Кэйл*. Четыре других сотрудника AnimX, находившиеся в здании в момент взрыва, найдены не были. Текст подкреплялся видеорепортажем — взволнованная корреспондентка, пожар на заднем плане и интервью с начальником полиции. Заканчивалась заметка словами директора бизнес-отдела AnimX о том, что проект в настоящем возобновлять не планируется, так как "им требуется время, чтобы оплакать погибшего".

Следующей посылкой прибыла запись телефонного разговора сотрудников AnimX — как раз тех, кого не нашли после взрыва. По одну сторону провода очень взволнованная *Кендра Мур* рассказывала *Кайлу Салливану*, как при выходе из офиса компании за ней увязался какой-то парень. На вопрос, почему она не обратилась к полицейским, она ответила, что парень и был полицейским. Дальше пошел разговор о загадочном "теневом правительстве"; потом трубку у Кендры взял находившийся рядом *Майк Гриффин*, и они с Койлом завели разговор о "новом адресе сайта Majestic".

Спустя какое-то время мой "друг" из EA — тот самый thesilentprtnr — сообщил мне, что я должен разыскать этот новый адрес. Закручивалась лихая детективная история, ставшая еще более интересной после того, как пришла записка от Койла: *"Извини, мне не следует говорить сейчас ничего больше. Но с этой запиской и видео у тебя будет все необходимое, чтобы узнать адрес сайта Majestic".* Видео появилось позже и содержало запись диалога Брайана и Майка.

Thesilentprtnr прислал письмо, в котором сообщил, что голосовая почтовая система в офисе AnimX восстановлено, и если я знаю личный пароль Брайана, то могу позвонить и послушать его сообщения. Пароль я знал — он упоминался в диалоге. Но откуда, черт побери, я мог узнать телефон офиса?

Помогли добрые люди из allies-листа, четко объяснившие, что телефон, факс и адрес напечатаны на фирменной бумаге AnimX, рядом с логотипом компании. Именно с той бумаги и была отсканирована записка Койла! Номер издевательски чернел вверху листа — оставалось только постучать себя по голове за ненаблюдательность. Отлично — теперь у меня был номер, но не было возможности им воспользоваться. Звонок в Америку?.. Не шутите так.

В общем, ситуация казалась неразрешимой. Я написал в ответ на письмо thesilentprtnr, что не могу позвонить ни в какой офис, так как живу, некоторым образом, в России, а у нас связь со Штатами дороговата.

По прошествии какого-то времени активного бездействия ко мне в AIM постучался некто с ником *Tymmorn*. Он поздоровался и сообщил, что полагает, будто я уже нашел запасной сервер Majestic. Также он посоветовал мне быть осторожным — оказывается, пожар в офисе не был случайностью. Неизвестный друг Брайана вел с ним смертельную игру, и вот результат — Брайан слегка сгорел. Я сказал Tymmorn'у, что насчет сервера он ошибается: я понятия не имею, где его искать. Тот посочувствовал — да, действительно, не каждый может сделать столь удаленный звонок. И ясно намекнул, что у него есть необходимая мне информация. Отлично, сказал я, Бог велел людям делиться. Tymmorn пообещал помочь, но предупредил, что отныне я рискую наравне с другими участниками игры, и добавил, что в будущем



Игра оплетена сетью фанатских сайтов и просто тематических ресурсов. Коли будет время — побродите, там прелюбопытнейшие сведения попадаются.

ему могут потребоваться мои услуги. Нет проблем, ответил я, где адрес?

Туттморн дал адрес и объявил, что теперь — мой ход

Сеть как инструмент заговора

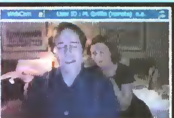
Здесь надо пояснить, почему столь важен адрес центрального сервера Majestic. Сервер представляет собой нечто вроде портала в мир игры; он — ключевое звено геймплея, благодаря которому игрок двигается по сюжету. Он содержит несколько разделов. В разделе *"News"* игрок читает новости, содержащие разные интересные и нужные сведения "по теме". С одной стороны, понятно, что новости большей частью придуманы специально для игры, с другой — если вывесить их где-нибудь на сайте **CNN**, они не будут слишком выделяться из общего новостного потока.

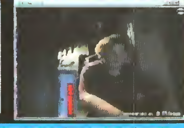
Новости могут содержать полезные сведения, либо пищу для ума, либо же просто нагнетать атмосферу. *"IBM строит логическую цепь на основе нанотрубы — набора углеродных атомов в 100000 раз тоньше человеческого волоса..."* А весь сюжет первого эпизода Majestic как раз закручен на идеях управления людьми с помощью микрочипов, связанных напрямую с нервной системой. Вот и начинаешь задумываться — а зачем это IBM строит логическую цепь из основе нанотрубы?

Если какое-то слово из новостей вас заинтересовало, пакозалось важным, его можно ввести в окошке поиска. Сервер выкинет несколько ссылок, чаще "левых", но порой напрямую относящихся к предмету поиска. Конечно, ключевые слово спрятаны не только в новостях: любой термин из ЦО, имя из текстов на каком-либо сайте, ссылку на который вы обнаружили в разделе *"Links"*, — ключом к разгадке очередной тайны может оказаться что угодно. Впрочем, в большинстве случаев элементарное чутье и несложные логические размышления помогают сразу отсеять зерно от плевел.

Ссылки в разделе "Links" появляются не только при поиске по ключевым словом, но иногда "сами собой" или после прибытия очередного ЦО. Ребята из AnimX отслеживают ваше продвижение по сюжету и в нужный момент подкидывают ссылку, по которой содержатся любопытные, полезные, а зачастую и необходимые сведения. Порой они густо перемешаны с нарезкой новостей из реальной жизни — не сразу и различишь, что к чему. *"Majestic 12", "Письма Брайана", "Новостное агентство "Фабрика слухов", "Развитие операции по подъему подводной лодки "Курск", "Профессор вмонтировал компьютерный чип в свою нервную систему", "Черный склеп: правительственные документы по широкому спектру тем"* — в океане разнообразнейших текстов, усваивать все из которых не обязательно, да и не нужно, время от времени попадаются жемчужины "чистого знания". Это могут быть имена, термины, ссылки, адреса или номера телефонов и даже исторические справки, которые желательно тут же пускать в дело: вводить в строке поиска, спрашивать о них у членов Альянса или игровых персонажей/сотрудников AnimX.

Таким образом, центральный сервер Majestic — главная часть игрового "движка", а общение по AIM, поиск союзников в МАА, цифровые объекты, телефонные звонки и факсы являются не более чем надстройками. Как видите, изобретатели из AnimX сделали Интернет не только платформой для игры, но и... инструментом геймплея. В разделе *"About"* на официальном сайте разработчика так и написано: *"Anim-X makes the Internet not just a platform but a tool for gameplay"*. Вместо того чтобы проводить жизнь за написанием километров кода для Majestic, эти умные ребята попросту воспользовались мощью огромной и проверенной годами Сети. Браво! Поаплодируем, товарищи.





Персонажи Majestic по большей части взяты непосредственно из реальной жизни. Слева в синей рубашке — настоящий, живой Майк Гриффин. Он действительно работает в AnimX. Для сравнения взгляните на соседний кадр.



Реальный снимок с выставки E3'2001. Майку Гриффину пожимает руку крупная шишка из EA.

Игра внутри нас

Пересказ того, как развивалась интрига, имеет все шансы растянуться страниц на пять. А представление об игре у вас уже составилось. Поэтому не будем размолевывать ценную журнальную площадь красками лирики и вернемся к той мысли, которую я начал развивать в первой главе.

Majestic заставляет игроков испытывать вполне реальные ощущения. Конечно, до истеричных сообщений на форумах игра вас не доведет и настороженно озираться на улице — не следит ли кто — вы не станете. По крайней мере, если и безо всяких игр не имеете такой привычки.

Но даже игрок из России, лишенный возможности послушать угрозы в свой адрес и просьбы подсыпать бабушке в суп лисьего яду, обходясь без мистических факсов от мистера Смита с предупреждением остерегаться незнакомцев в клетчатых штанах, не дрожа в ожидании звонка на мобильный, я все равно чувствовал непреходящий интерес и даже некоторое напряжение. Нет нужды вживаться в образ, потому что в центре игры — ты сам. Никаких "сэйвов", "читов" или "год-модов" — только интуиция, анализ и логика. Исключительно простым и изящным способом создатели Majestic добились того, о чем разработчики высоких игровых технологий только мечтают: полной и стопроцентной "совместимости" игрока с "главным героем". Вместо того, чтобы пытаться "вживить" человека в готовую игру, AnimX построили игру вокруг человека.

Да, это не компьютерная игра "в чистом виде". Не то, что мы привыкли покупать в коробке и инсталлировать на диск. Сами разработчики называют ее *"принципиально новым видом развлечений"*. Но вместе с тем Majestic обладает полным набором атрибутов обычной PC-игры и превосходит любую из таковых по "вовлеченности" игрока в геймплей. Киберкастюмам — пламенный привет.

Оглянись, незнакомый прохожий

Вместе с окончанием пилотного эпизода Majestic заканчивается и "халява". Хочешь играть дальше — готовь кредитную карточку. Нету карточки — значит, недостаточно хочешь играть. Но даже те из дорогих соотечественников, кто хранит свои сбережения в электронном виде, ничего не смогут поделать с отсутствием прямой телефонной связи между США и Россией. А без голосового общения .. Интересно, но все же не то. Интересно, но не настолько, чтобы имело смысл платить. Впрочем, надо отдать должное AnimX и EA — маду за участие они берут божеское, что-то около десяти долларов. Так что, если кто-то крепко "подсядет" на Majestic после пилотного эпизода...

Популярность игры в США и Канаде неукротимо набирает обороты. На данный момент существуют уже два платных эпизода, а до конца года выйдут еще четыре — по одному в месяц. Разработчики планируют всеми силами развивать Majestic-сообщество. Принимаются пожелания от игроков по изменениям геймплея. Нейл Янг и его друзья полны желания утопить Америку в пучине паранойи и сделать инопланетян, управление сознанием и заговоры теневых правительств частью жизни каждого игрока. Сейчас Majestic — развлечение для избранных. Но кто знает, не разрастется ли это маленькая мистерия до масштабов целого Интернета? А может, и перерастет его — ведь существуют еще и радио, телевидение, почта и телеграф. Почему бы — в будущем, в далекой перспективе — не задействовать их?

Вот тогда, дорогие мои сограждане, и настанет пора придерживать крышу — чтоб далеко не уезжала.

Приобретайте привычку оглядываться на улицах уже сейчас.

Потом может быть слишком поздно. ■

Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Диплом через Интернет

С первого сентября сего года в **Турции** начал в полную мощность работать первый в мире **виртуальный университет**. Созданное при **Анатолийском университете в Стамбуле** новое учебное заведение будет проводить



обучение студентов по очно-заочной программе. Все семинары учащиеся будут получать на компактах (а затем сдавать тесты на сайте «универа»), а вот лекции придется посещать в режиме онлайн. И за прогулы по головке не погладят. К организации подобной службы Интернет-обучения труженики серых извилин пришли, осознав, что достаточно большой процент молодежи не может позволить себе высшее образование из-за дальнего проживания и отсутствия денег на оплату жилья рядом с университетом. Теперь каждый житель Турции сможет получить высшее образование, заплатив символическую сумму (стоимость обучения — 500 долларов в год, что в десять раз меньше «реального» обучения). В самом ближайшем будущем виртуальный университет начнет набор иностранных студентов. Желающие поучиться «в загранке», не упустите случая сделать это, не выходя из дома.

Drum links, zwei, drei

Группа **«Вместе против правых в Интернете»** под командованием **Дэнниса Грабовски**, занимающаяся прикрытием всех сетевых проектов, так или иначе связанных с нацизмом, за последний год «обнулила» более ста «фашистских» ресурсов. Поступают блюстители чистоты Интернета предельно просто. Выходят на сайт-мишень через поисковик, путем нехитрых хак-манипуляций выясняют, какой провайдер хостит данный ресурс, и заставляют «прова» прикрыть страничку. Понятное дело, что никто из провайдеров еще ни разу не попытался воспротивиться просьбе. Нечего сказать, грамотно работают ребята, да и эффективность на уровне.

Червь да не пожрет Пентагон

Продвинутый во всех отношениях **червяк** по имени **«Красный код»** (разумеется, имеется в виду вирус-червь) начал новую стадию своего распространения по Мировой Сети с мощной атаки на сайты **Пентагона**. В результате «бомбардировки» ни байта информации похищено не было (защита сработала на пять с плюсом). Но Министерство обороны США решило временно отключить все сети от Интернета, чтобы, чего доброго, секретная информация не оказалась в руках злоумышленников. Причем в Пентагоне уверены, что столь направленная атака не могла быть результатом случайности и что «известно, кто стоит « за всем этим. Ну а пока червячок, впервые появившийся в Сети в середине лета, не может добраться до компьютеров Пентагона, он с радостью довольствуется «машинами» рядовых пользователей, скармливая в неизвестном виртуальном направлении мегабайты ценной информации (коды, пароли, логины). Ведь не все решаются повременить с выходом в Интернет, как это предусмотрительно сделали в Минобороны США.

Занятная статистика

Интересное исследование провела онлайн-компания **Ananova.com**. Путем многочисленных опросов и сбора статистики исследователи выяснили, что студенты самых различных институтов спиваются значительно проще, если у них дома есть доступ в Интернет. А уж как они прогуливают занятия, это просто уму непостижимо... В четыре раза чаще простых студентов, которые предпочитают экрану монитора шум дискотек или, на худой конец, зал кинотеатра. Есть о чем задуматься.

В то время как Ananova занималась всякими «глупостями», компания **NOP** по заказу **AOL** провела куда более «содержательное» дознание. Объектом пристального внимания исследователей из NOP стала одежда, в которой предпочитают проводить время в Сети различные категории граждан из самых разных стран. Результаты «работы» представлены в виде длиннющей таблицы, но наиболее интересны из нее следующие данные. Оказывается, леди из Йоркшира — если быть точным, то около десяти процентов представительниц прекрасного пола — отправляются в Интернет... гм... в чем мать родила. И целых тридцать процентов серфят по Сети в одном лишь нижнем белье (с кружовчиками или без — не оглашается). Несмотря на то, что самой популярной формой одежды среди интернетчиков по-прежнему остаются футболка и джинсы, все-таки велика вероятность, что ваша собеседница по чату сидит напротив монитора в полном неглиже. Особенно если ее родной язык — английский с йоркширским акцентом.

Интернет на почтовом конверте

Раньше за подделку почтовых марок по всему миру сажали нещадно. Преступников это не останавливало, и они продолжали с завидной сноровкой подделывать наиболее популярные у коллекционеров «зубчатые изделия». Деньги-то за них можно выручить немалые. Ну а пока по всему миру за нелегальную печать марок можно схлопотать срок за решеткой, в Германии на этом можно неплохо заработать. Причем вполне легально. Немецкое правительство постановило внедрять на территории страны **программу «Стампит»**, суть которой сводится к тому, что отправитель письма сам будет распечатывать на принтере марку прямо на конверте. Причем в отпечатанном изображении будет сразу содержаться информация об отправителе и месте назначения послания. Код же будет скачиваться через Интернет с сервера почтовых служб. Почты многих городов Германии уже оборудованы специальным оборудованием для распознавания «штрих-кода» подобных марок. Понятно, что каша заварено не просто так. Чтобы иметь возможность оснастить конверт фирменной марочкой, сначала нужно заплатить около ста евро за программу, которая будет заниматься генерацией изображения, а потом еще ежемесячно вносить в казну по три евро «за содержание сервера». Для рядового пользователя, даже состоящего в постоянной переписке с десятком людей, сумма слишком велика. Но власти с самого начала ориентировали компанию на крупные фирмы, которым подобная услуга даже выгодна. Так что в самом бли-

хайшем будущем по всему миру начнут свое путешествие конверты с Интернет-морочкой сбоку. Мало того, системой уже заинтересовались в некоторых других европейских странах. Не исключено, что новое «увлечение» станет повальным, и очень скоро и мы с вами получим возможность отправлять такие же послания своим друзьям и знакомым.

Пират просчитался

В Финляндии (в городе Котке) был взят по стражу россиянин, занимавшийся торговлей через Интернет пиратскими компактами с играми. Суд не замедлил состояться, в результате заседания наш с вами соотечественник «схлопотал» шесть месяцев условно и к тому же обязан выплатить штраф в размере **полумиллиона финских марок**. Сервер, через который производилась торговля (находящийся, кстати, в Санкт-Петербурге), был стремительно опечатан и закрыт для свободного доступа. В процессе дознания было выяснено, что из Питера в Финляндию ввозились «болванки», которые любой финн мог свободно заказать через Сеть. Одного только пираты не учли: что в Финляндии, в отличие от России, есть законы, защищающие право компаний-производителей и издателей компьютерных игр и программного обеспечения. За что и поплатились (вернее, поплатился только один). Давно прошли те времена, когда пиратство считалось благородной профессией. Сейчас это такое же преступление, как и простое воровство.

Сексуальные меньшинства — большинством голосов

В последнее время несладко живется представителям сексуальных меньшинств в **Южной Корее**. Власти не упускают случая, чтобы лишний раз притеснить несчастных «розовых» девочек и «голубых» парней. То правило новое введут, регламентирующее антисоциальное поведение «нестандартов» на улицах и в общественных местах. То вовсе закон издадут, объявляющий лесби — «распутством», а геев — и вовсе «преступниками нравственности». Теперь вот еще и в Сети меньшинством жизнь урезали. Запретили организовывать в Интернете какого-либо рода сайты, содержащие «запретную» информацию. А для пущего порядка отрядили целое подразделение полиции (**«комиссию по этике информационных коммуникаций» — ИСЕС**) для надзора за содержанием подозрительных «страничек». Геи и лесбиянки не могли долго терпеть такого открытого издевательства и взбунтовались, организовав «наш ответ Чемберлену» — кампанию **«Совместное движение геев и лесбиянок против дискриминации»**. Каждый день сорвиголовы открывают новые ресурсы, посвященные «наболевшему". А каждую ночь ИСЕС их прикрывает. Вот так уже больше месяца и бьются. К корейским меньшинствам на помощь уже пришли меньшинства из других стран мира, но пока правительство они не победили. Похоже, «нравственность» в ЮК пока сильнее любой «гласности» и свободы слова.

Изнасилование через... Интернет

Оказывается, и такое возможно. О разного рода непристойностях, имеющих место быть в Сети, слышали многие, а вот о том, что благодаря Интернету стали возможны реальные изнасилования, выяснилось совсем недавно. В **Японии** был арестован



и приговорен к двенадцати годам лишения свободы 27-летний инвалид, уже более десяти лет прикованный к инвалидной коляске. Гражданин Японии **Акихико Камимура** организовал через Интернет преступную группу мужчин, проживающих в разных районах **Иокогамы**, и выступил в роли координатора всех преступлений, совершенных «организацией». Насильников удалось «взять» только после пятого тщательно спланированного нападения на представительниц прекрасного пола. Все они получили по несколько лет тюремного заключения, но больше всех досталось все-таки зачинщику.

Нет MTV в Сети! Так сказал хакер

В день юбилея молодежного телевизионного канала MTV, популярного во всем мире, хакеры предприняли массовую атаку на серверы, так или иначе связанные с MTV. То ли защита у прочих ресурсов оказалась покруче, то ли трудились хакеры из команды **Division 7** не слишком рьяно, но взломанным в результате оказался всего один сайт, находящийся на территории Рунета (*www.mtv.net.ru*). Вдоволь поиздевавшись над содержанием «странички», вандалы покинули место преступления, предварительно оставив сообщение для масс, в котором сообщалось, что MTV учит подростающее поколение совсем не тому, чему надобно учить подростков, а двенадцатилетние парнишки и девчонки после просмотра программы выглядят и ведут себя как двадцатилетние, что не есть хорошо. Впрочем, наставлений, как надо «правильно» воспитывать детишек, хакеры не оставили, видимо, решив, что до этого каждый додумается самостоятельно.



or@NGE
orange@igromania.ru



К нам в редакцию постоянно приходят письма с просьбами подробно рассказать о создании сайтов. Напомню, что в одном из номеров «Мании» мы уже публиковали материал, посвященный html, а совсем недавно вы могли ознакомиться с обзором наиболее популярных html-редакторов. Смеем надеяться, что наши труды не пропадут даром и количество созданных по шаблоном сайтов с двумя строчками текста и большой картинкой Under Construction резко пойдет на убыль.

А теперь к делу. В этой статье мы разберем наиболее распространенные ошибки начинающих (да и не только начинающих) веб-дизайнеров и расскажем о том, как их — ошибки — исправить и не допускать в дальнейшем. А также о том, как сделать ваш сайт удобнее для посетителей. Статья ориентирована на читателей, уже имеющих некоторый опыт в создании сайтов.

Адрес

С чего начинается сайт? Нет, не с index.html, а с адреса. Адрес должен быть грамотным, легко запоминающимся и хотя бы отчасти соответствующим содержанию страницы. Лучше откажитесь от хостинга на буржуйских серверах типа Fortunecity или Geocities, а то окажетесь счастливым обладателем адреса типа http://underworld.fortunecity.com/timesquare/silicon_valley/strategy/cool_dude/misc/rulezzz/read_this_asshole.shtml. Если же вы в силу каких-либо причин не можете отказаться от длинного линка или от линка в виде IP, советую воспользоваться услугами переадресации (www.da.ru или www.tonga.to). К сожалению, большинство более-менее приличных адресов там уже занято, но попробовать все-таки можно. Теперь о доменах, то бишь об адресах типа www.слово.ru. За регистрацию в зоне .ru необходимо заплатить, да еще ежегодно доплачивать, дабы домен не удалили. Для коммерческого сайта такой вариант оптимален, так как плата не слишком высокая, а солидный адрес для коммерческого ресурса необходим. В зонах com/net/org раньше можно было зарегистрировать бесплатный домен, работающий также по принципу переадресации. Сейчас такую халяву прикрыли, и любой домен тоже нужно финансировать. Оплата производится по кредитной карточке на сайтах типа www.webprovider.com. О бесплатных сервисах, предоставляющих хостинг и домен, мы поговорим позже, а теперь позвольте продолжить...

Вход

Собственно, файл index.html... Оптимальным вариантом является размещение прямо на нем, скажем, новостей сайта и навигационных кнопок (ссылок на другие документы ресурса), особенно в том случае, если ваша страничка является информационной и часто обновляется. Допустимо разместить на первой странице выбор языка (если есть варианты) и кодировки, а также ссылки на облегченную текстовую версию при наличии таковой. В последнее время стало очень модно размещать на первой странице Flash-ролик. Ничего против этого не имею, но, ради Бога, сделайте кнопку skip, чтобы ролик можно было пропустить, ибо человеку с коннектом 14400 ждать загрузки 500-килобайтной заставки радости мало. Воздержитесь от желания продемонстрировать всем посетителям свое знание Java Script и от назойливых окошек с текстами типа «Сегодня такой-то день, такое-то число, на часах вашего компьютера два часа ночи, доброе утро, спасибо, что зашли». Ну а сайт, который при заходе на него выкидывает окно с фразой «если вы не зайдете на эту страницу завтра, ваш винчестер будет типа отформатирован и все такое», ничего, кроме раздражения, вызвать не может и является лишь доказательством недалекого ума автора. Трясущийся при помощи определенного скрипта экран также действует на нервы посетителям. Не злоупотребляйте тегами blink и marquee — раздражает неимоверно.

Пример сайта «всё в одном», сделанного строго не по правилам хорошего тона. Сей «Мегапортал», не имеющий, несмотря на название, никакого отношения к одноименному изданию, первым делом попытался автоматически закачаться (хорошо, что браузер был отключен), записаться в «Избранное» и открыть дополнительные окна. Вот так не надо делать сайты!

Озвучка — это отдельная песня. Начинающие веб-мастера считают своим долгом поставить в качестве фоновой музыки либо мерзко звучащий миди-файл, либо непотребных размеров и непотребного же качества wav. Запомните: никакой музыки на сайте быть не должно, равно как и звуков. Исключением являются flash-сайты, где допустимо использовать ненавязчивые эффекты для озвучки кнопок и менюшек либо же озвученные flash-ролики на входе. Но, умоляю вас, сделайте кнопку отключения звука. Если, допустим, у пользователя играет своя музыка, ему не доставит удовольствия услышать поверх нее столь любимый автором сайта Люмп Бисквит с паршивым качеством записи.

Оформление

Сначала обратим внимание на фон. Если в качестве фона вы используете текстуру, она должна быть бесшовной. Если текстура фона темная, потрудитесь сделать темным также и фон сайта по умолчанию, а текст, напротив, светлым. Использование в качестве фона анимированного gif-а есть верх неуважения к посетителю страницы.

Из стандартных шестнадцати цветов в дело годятся только белый, черный, красный и — иногда — кислотно-зеленый (lime). Не стесняйтесь использовать нестандартные цвета, мало кто сейчас работает в режиме 16 цветов. Часто получается, что «одни и те же цвета» в броузере и в графическом редакторе немного отличаются. Обращайте внимание на RGB индекс, а лучше переключите «Фотошоповскую» палитру в web режим.

Крайне рекомендую ознакомиться с соответствующей литературой по сочетанию цветов — зеленый на красном или градиент от нежно-голубого к черному выглядит довольно неприятно. Совершенно очевидно, но не всем понятно, что на светлом фоне уместны темные буквы и наоборот.

Не перегружайте сайт графикой, грузиться он должен не слишком медленно. Хотя можно сделать две версии: красивую полную и облег-

ПОПРОБУЙ ПРОЧИТАТЬ

Ужасное сочетание цветов. Хотя текст хорошо виден на фоне, более чем две минуты вы не сможете спокойно на него смотреть, не то что читать... То же самое касается сочетаний фон — цвет шрифта типа красный — зеленый, «желто-блакитный», черный — синий...

ченную текстовую — для людей с плохим коннектом. Не вешайте много **баннеров** сразу, сверху вполне достаточно одного, а если вы пользуетесь сразу несколькими баннерообменными системами, то размещайте **баннеры** снизу. То же самое касается **88x31-кнопок** дружественных сайтов. Если их очень много, заведите специальный раздел, например «Друзья», где и вешайте эти кнопки/баннеры.

Пользователю должно быть удобно с каждой страницы сайта немедленно вернуться к оглавлению без бешеных щелчков по кнопке **back**. Для этого разместите где-нибудь неприметную ссылочку **home** или воспользуйтесь услугами фрейма с навигационным меню сайта. Для удобного перемещения по большому документу объемом более 15 тысяч знаков пользуйтесь функцией **anchor** — устанавливайте **«якоря»** в важнейших абзацах текста и ставьте на них ссылки наверху. Также можно разбивать длинные тексты на **несколько страниц** с целью увеличения скорости загрузки, но мне, с точки зрения посетителя сайта, это кажется менее удобным, нежели **«якоря»**.

И снова несколько пинков любителям использовать многострадальный **Java Script** не по назначению. Не трогайте **статусную строку** — в ней показывается, куда ведет та или иная ссылка, а также состояние загрузки страницы. Часто встречаются сайты, где при наведении на ссылку показывается не определенный адрес, а что-то не относящееся к делу. Тут трижды подумаешь, прежде чем кликать по ней: мало ли куда оно ведет. Некоторые индивидуумы любят убирать статус бар совсем, а то и открывать страницу на полный экран, безо всяких намеков на кнопки браузера — это уже предел всему. «Эксплорер»/«Нетскейп» ведь не дураки писали, а люди, знающие, что нужно пользователю для удобства, так что не надо изменять стандартный интерфейс браузера.

Несанкционированное **открытие новых окон** — это больная тема. Запомните: при входе на сайт должно загружаться только **одно** страница в одном **окне**. Допустимо автоматическое открытие **небольшого окошка** с временным рекламным объявлением (но не советую размещать там что-либо важное — многие пользователи закрывают всплывающие окна, не дождавшись загрузки их содержимого, а у обладателей **AtGuard** такие окна часто вообще не открываются). Автоматически загружать в новом окне рекомендуется страницы, находящиеся на другом сервере, например, при нажатии на баннер. Но не рекомендуется открывать каждую страницу своего сайта в отдельном окне. если человеку это понадобится, он сам воспользуется комбинацией **Shift+LMB**.

Насильственная загрузка нескольких страниц в разных окнах одновременно или автоматическое открытие окна после закрытия другого не только раздражает, но и, между прочим, считается спамом. Вот так-то.

Начинка сайта

Итак, о контенте... Чтобы получить некоторую популярность, ваш сайт должен быть действительно **интересным** и **информативным**. Не замахивайтесь сразу на что-то большое, начните с малого, но оригинального. Если вы делаете обычный **хоумпейдж**, то и пишите на нем о себе (стандартный набор: биография, фотки, творчество), но подумайте: зачем нужен кот на таком сайте? Кто будет там сидеть, кроме вас? Достаточно небольшой **Гостевой книги** для редких посетителей. Сейчас в Рунете невероятно много совершенно одинаковых сайтов по типу «всего понемножку и лишь бы было» — в одном месте собраны сразу **«полезные» утилиты пятилетней давности**, **небритые анекдоты**, **кряки** и **трейнеры**, **mp3-файлы**, а также куча **статей** из различных сетевых

Пример простого, но качественного оформления и неплохого содержания. Сайт, между прочим, некоммерческий.

и бумажных изданий. Короче говоря, сайт ни о чем и никому не нужный, кроме его автора.

Ситуация с размещением текстовых материалов на сайте сейчас довольно сложная. Мне случалось наблюдать статьи из известных журналов на всевозможных «домашних страничках», причем без всяких намеков на их первоисточник. Так вот, возьмите себе за правило при использовании чужих материалов давать ссылку на автора или на издание, эту статью напечатавшее, а лучше — спрашивать разрешения. Тут все вполне серьезно, и если вы попадете на какого-нибудь особо принципиального автора, дело вполне может дойти до суда.

Чти уголовный кодекс, и добьешься успеха. А в случае с коммерческим сайтом никакие нарушения авторских прав уж точно недопустимы.

Мелочи жизни

Подписка на рассылку или новости сайта. Если уж вы ее сделали, потрудитесь регулярно рассылать, причем не рекламу, а именно **новости**. Также необходимо сделать функцию **отмены** подписки или рассылки, если не хотите впоследствии получить тонны матерных писем от посетителей.

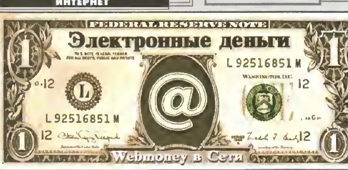
Старайтесь писать **грамотно**! Наличие грамматических ошибок на сайте вызывает сомнения насчет профессионализма его авторов, мало кто будет доверять неграмотному человеку. (Настольная книга начинающего веб-мастера — **Д. Э. Розенталь, «Практическое пособие по русскому языку»**, М.: «Просвещение», 1990.) Готовый текст проверяйте на наличие «очепяток».

Проверяйте сайт во всех разрешениях, особенно это актуально для страниц с большим количеством фреймов. Если сайт хорошо выглядит в **1152x864**, это не значит, что им можно будет пользоваться в **800x600**, а сайт, сделанный под **800x600** на 15-дюймовом мониторе, может очень непрезентабельно выглядеть на 21-дюймовом под **1280x1024**.

Не используйте нестандартные шрифты. Стандартных **Arial**, **Times New Roman** и **Courier** вполне хватает. При использовании графических элементов большого размера нарезайте их на **небольшие фрагменты**, каждый из которых загружается самостоятельно. Не злоупотребляйте использованием image map. Старайтесь максимально уменьшить **объем графических файлов** (но, конечно, не в ущерб качеству). Не фиксируйте ширину страницы более чем на **680 пикселей** — горизонтальный скроллинг выводит из себя кого угодно. Не пользуйтесь услугами **автоматических конструкторов** сайта, коими сейчас обзавелись практически все хостеры. И наконец, прежде чем делать сайт, подумайте — будет ли он нужен кому-нибудь, кроме вас...

На этом позвольте закончить. Авось еще свидимся, если меня не растерзает толпа обиженных веб-мастеров. Удачи! ■

Александр Шалимов
result@cityline.ru



Не так давно необходимо было иметь кредитную карточку, чтобы купить что-то в Интернет-магазине. Но ведь кредитки распространены в основном в Штатах, где почти половина всей торговли идет через Сеть. А как же заполучить заветный кусочек пластика обыкновенному пользователю? Похоже, решение данной проблемы найдено. И, как ни странно, нашлось оно именно в России (хотя в странах Запада есть похожие системы, но не такого качества, а немного хуже). Решение это — **WebMoney Transfer,** универсальная внебанковская система, позволяющая проводить мгновенные расчеты в сети Интернет.

От теории к практике

Сразу хочу отметить, что система **Webmoney** совершенно бесплатная, открыта для свободного использования всеми желающими и не имеет никаких территориальных и возрастных ограничений. Последний пункт особенно важен, ведь зачастую как раз годков-то и не хватает, чтобы стать обладателем заветной кредитки. Око видит, да зуб неймет.

Средством расчетов в системе служат титульные знаки **WebMoney** (WM), или, как говорят в Интернете, "вебманьки" нескольких типов, хранящиеся на кошельках (электронных счетах) их владельцев. **WM-R** — эквивалент RUR, **рубли** — на R-кошельках, **WM-Z** — эквивалент USD, **доллары США** — на Z-кошельках. При этом финансовые расчеты между участниками осуществляются только с использованием однотипных кошельков, то есть вы не сможете перевести деньги с Z кошелька на R кошелек другого участника. Хранящиеся на кошельках WM в любой момент могут быть выведены из системы с конвертацией в соответствующий им тип валюты.

Чтобы стать участником **WebMoney Transfer**, необходимо установить на свой компьютер клиентское программное обеспечение **WebMoney Keeper**. В процессе инсталляции клиента вам присваивается уникальный **12-значный идентификатор**, необходимый для запуска программы и работы в системе. Далее вы самостоятельно назначаете пароль и определяете место в памяти компьютера для хранения файлов с секретным ключом и кошельками. Таким образом, для последующего входа в систему необходимо указывать WM-идентификатор, личный пароль и расположение в памяти файлов с ключом и кошельками. После установки WM Keeper автоматически создает один Z-кошелек. Остальные кошельки создаются участником самостоятельно по мере необходимости. Номер кошелька, используемого для совершения сделки, участник сообщает партнеру. При этом партнер может только отправлять WebMoney на указанный кошелек и не имеет возможности снимать их с кошелька другого участника.

Капают денежки

Перевести некую сумму из "внешнего мира" в WM можно, используя банковский перевод, через Сбербанк, почтовый и телеграфный переводы. Как? Для пополнения кошелька вам необходимо выполнить перечисленные ниже действия:

1. В меню программы WM Keeper выберите закладку **«Пополнить Кошелек (Заказать Wm)»**;

2. В открывшемся окне «Пополнить Кошелек» введите сумму перевода в российских рублях и выберите **R-кошелек**, на который должна быть зачислена указанная сумма;

3. Нажмите кнопку **«Заказать»**, после чего в вашего Интернет-браузере откроется новое окно, в котором вы увидите страницу со ссылками на образцы платежных поручений и бланков для пополнения кошельков банковским переводом, через Сбербанк, почтовым и телеграфным переводом;

4. Распечатайте образец бланка, соответствующий выбранному вами типу перевода, и используйте его для оплаты.

Также для пополнения кошельков вы можете использовать **WM-карты** (*http://www.webmoney.ru/cardmain.shtml*). Вот и накапали денежки из вашего кожаного бумажника не на номерной пластик, а на виртуальный.



Хватаем, бежим

Если уж рассказывать о Webmoney, то грех не рассказать и о **WM-спонсорах**. Принцип работы с ними предельно прост. Вы выполняете какую-либо нехитрую операцию в Сети, спонсоры же начисляют вам некоторую сумму на счет. Ниже приведено несколько спонсоров, от которых я уже получал переводы.

Wm-Mall осуществляет выплату денег за получение рекламных писем. Причем гарантирует не снижать цену за письмо менее 0,3 цента. Соответственно, чем больше получите писем, тем больше накопает на ваш счет. Почему цена такая маленькая? Просто российский Интернет еще мало рентабелен для крупных компаний. Зато есть уверенность, что деньги придут, а не осядут в карманах зарубежных рекламодателей, как это обычно бывает. Регистрация — *http://www.wm-mail.com*.

Спонсор **BXOD** платит за посещение веб-страниц рекламодателя. После регистрации в системе вы можете начинать ходить по сайтам и, увидев на сайтах рекламодателей картинки-бонусы, кликать на них. После клика вам будет предложена страница с информацией, которую хочет донести до вас рекламодатель. В нижней части страницы размещается картинка в виде золотой монетки. Кликаете на нее — получаете денежки. Набрав сумму в **50 бонусов** или больше, вы можете перевести ее на свой счет в кошельке WebMoney. Регистрация — *www.bxod.com*.

Ну что ж, друзья, дерзайте. При должном старании вы сможете как заработать деньги в Интернете, так и оплатить любую покупку без использования кредитной карточки. Все необходимое для работы я вам рассказал. Если нужна более подробная информация, то сходите на ***www.webmoney.ru*** ■

AtOM
atom@igromania.ru

Интересное в сети

http://raph.com/3dartists/

Помимо обычных художников, занимающихся старательным вымазыванием ни в чем не виноватого холста кисточками и красками, существуют художники «компьютерные», холстом которых служит **3D Studio Max** и компания, а кистью — «Фотошоп». Творениям этих талантливых людей и посвящен данный сайт.



Пейзажи, портреты, натюрморты и все, что мы привыкли видеть на музейных полотнах, только в цифровом виде. Попадаются такие работы, что аж дух захватывает, что ни в жизнь от реальности не отличишь. Хотя о вкусах и не спорят, но интегральный показатель качества изображений вплотную подбирается к десятке — это надо видеть. Часть картинок доступна в виде постеров, заказать которые можно при наличии кредитки с небольшой суммой денег.

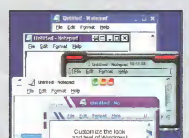
www.oldcomp.nm.ru

Обладателям дряхлых "трешек", "четверок" и младших "Пентиумов" посвящается. Вместо того чтобы злобствовать по поводу обеспеченных обладателей околагигагерцевых процессоров и многомегабайтных видеокарт, лучше попробуйте выжать максимум из своего видавшего виды "железа". Полезные программы, документация, драйвера, полезные ссылки и многое другое ждет вашего внимания по вышеуказанному адресу — выбирай до какой.

Real programmers code in binary

www.skinz.org

Технология сменных "шкурок" (скинов) для разнообразных программ является если не одним из самых полезных изобретений прошлого века, то одним из самых приятных глазу точно. В самом деле, сколько можно любоваться на унылую серость панелей любимого софта? Лучше уж посетить один из наиболее впечатляющих архивов "шкур" и затариться ими по самое не хочу. Список приложений, которые можно приукрасить с помощью данной коллекции, приводить не



буду — места не хватит. Скажу лишь, что есть почти все.

www.bookmarklets.com

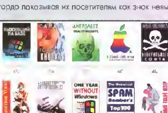
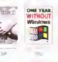
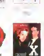
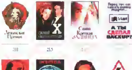
Об "умных" закладках когда-нибудь слышали? Ну так внимайте. на страничке, координаты которой черным по белому выписаны двумя строками выше, расположено несколько сотен "мини-плагинов" (Java-скриптов), ссылки на которые вы должны поместить в меню **"Избранное"** (они же **Favorites** или **Bookmarks** в разных браузерах). Дальше начинается самое веселое: просматриваете вы уже совсем другую страницу, ломитесь в "Избранное" (особенно удобно использовать для этих целей "иксплареровскую" панель "Избранное/Ссылки"), выбираете интересующую закладку, щелкаете по ней и наблюдаете за ее действием. Эффект может быть различен — смена цветовой гаммы (и даже дизайна) сайта, глобальный поиск выделенного слова (результаты выводятся в отдельном окне), сведения о владельце адреса электронной почты и многое, многое другое (насчитывают и разнообразные прикольные эффекты вроде "землетрясения" но отдельно взятой "паге"). Удобство налицо, скачивать/устанавливать ничего не нужно — это ли не идеальный плагин?

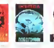
http://dimkin.df.ru/mt

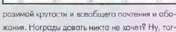
В туманном Лондоне есть такое замечательное местечко, **"Музей восковых фигур мадам Тюссо"** называется. Для танкистов сообщаю, что это домочка специализировалась на создании восковых слепков тел умерших знаменитостей (эдакий средневековый сканер). Слепки эти затем последователи собрали в стенах музея. Древний маньяк **Генрих VIII** в окружении всех своих жен, которых он методично и последовательно сводил в лучшие миры, любящий хорошо выпить в веселой компании Дракула, наводящие ужас пыточные аппараты и таинственные механизмы и даже такая реликвия, как Майкл Джексон с носом. Если по заграницам разъезжать у вас никак не получается (время, семья, работа, деньги, дети), то хотя бы онлайновую версию мутным глазом окиньте.

http://mir.glas.apc.org/~awicon/

Вы никогда не задумывались, как несправедлив Web? На одних сайтах ежедневно обитают тысячи и миллионы посетителей, их цитируют, награждают и спонсируют, а другие... жалкое одна попадание заблудившегося серфера, последняя строка в рейтинге и полное отсутствие хоть какого-нибудь внимания (даже "отстоем" назвать некому). Но есть у нас шанс исправить положение, обвешав свою нежно возводимую "хоумпагу" наградами, орденами и медалями, гордо показывая их посетителям как знак невы-

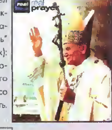


разимой крутости и всеобщего почтения и обожания. Награды давать никто не хочет? Ну, тогда придется взять самим, прямо с рассматриваемого ресурса. До и повесить такой значок на сайт не стыдно, оригинальности и забавности этим украшениям не занимать. Гордый символ "Отличник Соцсоревнований" — это вам не какая-нибудь захудалая "Интел Премия".

http://eklmn.cjb.net

Сайт **"Eklmn"** является своеобразной **"Виагрой"** для неожиданно опавшего настроения, возвращающей его в строй и задирающей до космических высот. Пародии, веселые события, юмористические стихи, рассказы, анекдоты, картинки и фотографии. Главное — это раздел плакатов и рекламных изображений ("чуть-чуть" подправленных): попадаются такие перлы, что впору живот со смеху надорвать. Рекомендую.



Игровые ссылки

www.eelmaa.narod.ru/qumor/qumor_main.html

"Квакерский" юмор — вещь совершенно незабываемая. ***"Да осветит Тебя взгляд солнцеликой Кваки! Да не дрогнет РэйлГан в Твоей мозолистой длани! Да будут Твои нычки всегда полными, Мега — вкусной, а мапы — фрагообильными! Да избегнешь ты Sudden Death-а от позорного ламерья!"*** — по-моему, супер. Здесь же вас ждет знакомство со стихотворениями и поэмами, японскими трехстишиями (хокку), прозой и анекдотами, прикольными рисунками и песнями на вечную Q-тему. Один из лучших "компьютерно-юморных" ресурсов, не проходите мимо.

www.gamedale.com/indexr.html

Этот сайт был создан большими поклонниками постапокалиптического мира **Fallout**, что становится ясно с первого же взгляда на дизайн. Но не ради дизайна стоит посетить этот ресурс, а в целях обогащения замечательными мини-играми по мотивам этой великой игры и "скринмейтами" (живущими на рабочем столе Windows персонажами) оттуда же. Всем фанатам строго рекомендуется, Fallout на вашем десктопе — разве не мечта?

www.skindom.com

Поместив ссылку на ***www.skinz.org*** в раздел "Интересное...", я решил для полноты картины разместить и игровую ссылку того же толка. Модели и "шкурки" для уймы разнообразных игр (**Half-Life, Quake 1-3, Serious Sam, Tribes 2, Unreal, Unreal Tournament**), подробные руководства, объясняющие все тонкости "шкуроделания", обзоры и скриншоты — желающие предстать перед боевыми товарищами в оригинальном виде, а также любопытные Самоделкины здесь найдут чем поживиться.

http://q1a.rax.ru/index.html

Кто сказал, что **Quake** 1 мертв? Этот кто-то явно не видел проект под названием **Quake Arena** (нет, я нигде не потерял цифру "3"), потому что с такими дополнениями старенькой "первокваке" еще долго жить да здравствовать. Фактически это есть перенос правил **Q3** в мир **Q1** (с небольшими изменениями), который заинтересует как тех несчастных, которые не могут позволить себе соответствующий Q3-движку компьютер, так и просто ностальгирующих по старым добрым подземельям и настоящему мясу геймеров.

http://beer.artcan.ru/index_misc_online.html

Про что только не лепят игры в наше смелое время, но вот игрушками про пиво нас до этого как-то не баловали. То ли дело здесь: развлечения типа "Открой бутылку", "Поймай ее, родимую", пивные паззлы, арканоиды и "однорукие бандиты" придутся по вкусу каждому любителю пенного напитка, а всем остальным будет полезно глянуть хотя бы для общего развития.

www.nfs.ru

Любите ли вы серию **Need for Speed** так, как ее люблю я? Если "да", то вам должна понравиться обозреваемая страница, посвященная легенде виртуального автомобилестроения. Все части **NFS** раскроют перед вами свои секреты, заодно предложив очень неплохие "пользовательские" дополнения (машины, треки, моды), а самые лихие гонщики смогут поделиться с миром своими рекордами. Кто окажется быстрее?

www.3dfiles.com/games/

Кроме огромного количества навороченных коммерческих проектов, игровая индустрия может похвастаться огромным же количеством простых и незатейливых бесплатных и "шароварных" игрушек. Очень неплохие аркады, головоломки, шутеры, гоночки и спорт ежедневно выкладываются на рассматриваемую страницу, дополняясь свежими демо-версиями, драйверами, полезными утилитами, патчами/адд-онами и скринсейверами (все в 3D, все о 3D и все для 3D). Одно из самых богатых на полезные файлы мест в Сети.

www.net-games.com

Добрая половина отечественных геймеров души не чает в произведениях **Blizzard**, но для покупки лицензионных компактов одной любви мало. Без лицензионного **CD-Key**'a в **BattleNet** не пускают, а так хочется поиграть в StarCraft или Diablo 1-2 по Интернету, приняв участие в рейтингах и вкусив прочие плоды, доступные только зарегистрированным пользователям. Специально для "экономных" товарищей в природе существует **Free Standard Game Server (FSGS)**, полноценный BattleNet-сервер, даром что без проверки CD-ключей. **StarCraft, StarCraft: Brood War, Diablo 1 и 2, Warcraft 2: Battle.Net Edition** и еще пара игр с этих пор откроют свои ряды для абсолютно каждого, кто выстучал на клавиатуре вышеуказанную комбинацию символов. Всем пользователям «пиратских версий» выражаем свое "фи" и общередакционное негодование, но сайт рекомендуем и обладателям официальных версий, если коннект с официальным сервером — никакой. ■

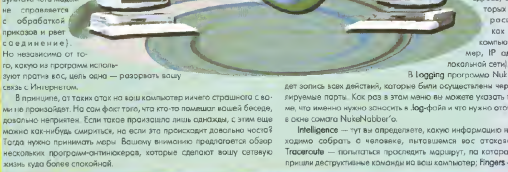
БЕЗОПАСНЫЙ КОНТАКТ



Ice
ice@zakamsk.ru

Это статья предназначена в первую очередь для тех, кто часто и интенсивно использует в своей сетевой жизни программы ICQ и IRQ, а также постоянно скачивает из Сети различные программы. Но даже если вы не занимаетесь тем, что перечислено выше, ознакомиться с материалом все же стоит. Кто знает, может, данная информация когда-нибудь вам пригодится.

А теперь ответьте на вопрос: были ли у вас случаи, когда во время беседы через ICQ у вас рвалось соединение с Интернетом? Что, были? А не задумывались ли вы над тем, почему это происходило? Конечно, может быть, действительно была загружена телефонная линия и по этой причине оборвалось соединение, но может быть, вас **нюкнули**. Ведь именно нюканье — один из самых распространенных видов атаки вашего компьютера через Сеть. Как это происходит? Чтобы разорвать ваше соединение с провайдером и, соответственно, с Интернетом, хакер (нюкер) должен знать ваш IP адрес. Узнать его не составляет труда, тем более — если вы не позаботились в настройках ICQ и IRQ включить опцию "**Прятать IP адрес**". Но даже если вы включили эту опцию, при определенных знаниях ваш IP адрес все равно можно определить. После того как IP определен, в ход идут специальные программы — **нюкеры**. Их довольно много, но принцип работы один и тот же: некоторые программы воздействуют на стек протоколов, другие посылают вашему модему большое количество управляющих символов (в результате чего модем не справляется с обработкой приказов и рвет соединение). Но независимо от того, какую из программ используют против вас, цель одна — разорвать вашу связь с Интернетом.



В принципе, от таких атак на ваш компьютер ничего страшного с вами не произойдет. Но сам факт того, что кто-то помешал вашей беседе, довольно неприятен. Если такое произошло лишь однажды, с этим еще можно как-нибудь смириться, но если это происходит довольно часто? Тогда нужно принимать меры. Вашему вниманию предлагается обзор нескольких программ-антинюкеров, которые сделают вашу сетевую жизнь куда более спокойной.

NukeNabber 2.7
File View Help
Nukes: 0 | NukeNabber On

```
[07/17/2001 21:07:46.420 GMT+0600] ICMP monitoring started.
[07/17/2001 21:07:46.480 GMT+0600] Ready using port 139 (tcp).
[07/17/2001 21:07:46.480 GMT+0600] Ready using port 138 (tcp).
[07/17/2001 21:07:46.480 GMT+0600] Ready using port 137 (tcp).
[07/17/2001 21:07:46.480 GMT+0600] Ready using port 129 (tcp).
[07/17/2001 21:07:46.530 GMT+0600] Ready using port 53 (tcp).
[07/17/2001 21:07:46.530 GMT+0600] Ready using port 19 (udp).
```

Ready

NukeNabber 2.7

Разработчик: DSI
Размер: 800 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.dynamsol.com/puppet

Эта программа предназначена для того, чтобы контролировать и сканировать ряд портов стека протоколов. Если программа определит, что на ваш компьютер идет атака, она немедленно сообщит вам об этом и предпримет необходимые действия для того, чтобы сохранить ваше соединение. Хочу заметить, что NukeNabber записывает все действия по обмену данных через порты. Также утилита поможет составить письмо провайдеру того человека, который пытался вас атаковать (правда, далеко не всегда «машинка» грамотно определяет источник атаки).

После запуска перед вами появится окно, где будет представлена информация о результатах проверки портов вашего компьютера, количество атак, проведенных на вас, и адрес горе-хакера, пытавшегося разорвать ваше соединение.

Особых настроек программа не требует и готова к использованию сразу после инсталляции. Но давайте все же немного рассмотрим те дополнительные возможности, которые предоставляет нам NukeNabber. Ведь возможности приложения куда шире, чем доступные по умолчанию. Для этого входите в меню **File**, затем **Options**.

Options
General | Advanced | Ignore | Logging | Intelligence | Servers
General Options

В главном меню **General** нам предлагают выбрать: хотим ли мы, чтобы при обнаружении атаки был проигран музыкальный сигнал; сворачивать ли программу при запуске, выбрать клиент, которым вы пользуетесь при общении (если вы используете IRQ, NukeNobber попытается автоматически определить ник того, кто пытается вас атаковать); язык интерфейса (тут есть и русский язык, но по-русски будет выводиться только информация о состоянии сканируемых портов).

Меню **Advanced** поможет вам добавить для проверки новые порты или изменить параметры проверки уже существующих. В **Ignore** можно ввести IP адреса, сигналы с которых не должны расцениваться как атака на компьютер (например, IP адрес вашей локальной сети).

В **Logging** программа NukeNabber ведет запись всех действий, которые были осуществлены через контролируемые порты. Как раз в этом меню вы можете указать программе, что именно нужно заносить в .log-файл и что нужно отображать в окне самого NukeNabber'а.

Intelligence — тут вы определяете, какую информацию необходимо собрать о человеке, пытавшемся вас атаковать. **Traceroute** — попытаться проследить маршрут, по которому пришли деструктивные команды на ваш компьютер; **Fingers** —

будет предпринята попытка идентифицировать компьютер, с которого была проведена атака; Whois — с помощью этого пункта вы сможете получить информацию о том, с кем можно связаться по поводу атаки на вас (определяется адрес системного администратора той сети, откуда было предпринята атака).

NOBO

Разработчик: Flavio Velosa
Размер: 74 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://web.cip.com.br

Хоть это утилита и имеет маленький размер, но с поставленной задачей справляется отлично. Ее основная задача — контролировать то, что делает ваш компьютер через порт 31337. У вас может возникнуть вопрос, а чем выделяется этот порт из всех остальных? А тем, что обычно именно им пользуется программа Back Orifice. Для тех, кто не знает, что это такое, поясняю. Back Orifice — приложение удаленного администрирования. Оно состоит из двух частей. Одна находится у хакера, а другая — на вашем компьютере (куда может попасть самыми разнообразными способами). Как только вы входите в Интернет, та часть, что сидит у вас, связывается с основной программой. В результате нюкер может получить контроль над вашим компьютером (открывать и закрывать ваш CD, перехватить управление вашей мышкой и т.п.). Так вот: NOBO будет пресекать все эти неправомерные действия. Также NOBO ведет .log-файл, в который заносится вся информация по работе «счастливого порта».

Кроме того, утилита обладает рядом других полезных возможностей. Их все можно включить в меню Options. В меню Action представлены две функции. Это "**открывать окно NOBO**" и "**Показ окна сообщений**". Рекомендую выставить обе флажка, тем самым вы будете постоянно видеть, что происходит с портом. В меню Reply можно активизировать весьма занимательную функцию. Когда происходит атака на ваш компьютер с помощью Back Orifice, NOBO может отправить на монитор нюкеру либо баннер, либо заданное вами сообщение. Только представьте себе реакцию «кул хоцкера», когда вместо того, чтобы получить контроль над вашим компьютером, он получит «угрожающий текст». За состояние его челюсти никакие врачи ответственности на себя не возьмут.

Меню Logging отвечает за ведение log-файла. Здесь можно задать максимальный его размер. В Fake PING зарыта еще одна интересная функция, направленная на борьбу с Back Orifice. Если вы включите эту опцию, то NOBO заблокирует действия хакера, но в то же время пошлет на его компьютер фальшивую информацию. Нюкер будет считать, что вы у него на крючке, а вы можете посмотреть, что же он хотел сделать с вашим компьютером.

В меню Flood можно активизировать опцию, которая предотвратит попытки провести на ваш компьютер nuke-атаки. NOBO просто не даст вашему модему принять больше информации, чем он в состоянии обработать. Также здесь можно изменить параметры «по умолчанию», хотя если вы не до конца понимаете, к чему приведут ваши изменения, лучше оставить все как есть.

И завершает настройки утилиты меню Network. Как я уже упомянул выше, NOBO автоматически настроен на контроль порта 31337. В этом меню вы можете задать другой порт, за которым необходимо наблюдение. Но учтите, что NOBO может контролировать одновременно *лишь один порт*. Это и является недостатком программы. Справедливости ради нужно отметить, что этот недостаток с лихвой компенсируется полезностями. Советую использовать мощную связку NOBO с NukeNobber. Ни один нюкер на вашу машину не прорвется.

Jammer 2.0

Разработчик: Agnitum Ltd.
Размер: 1.1 Mb
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.agnitum.com

Jammer представляет собой мощную систему для защиты вашего компьютера от вторжения извне, включая и nuke-атаки. В отличие от двух рассмотренных выше программ, Jammer — shareware, то есть, проработав на вашем компьютере 30 дней, радостно отбросит копытца, попросив зарегистрировать себя на официальном сайте. Но тридцать дней вы можете быть спокойны!

Закладка Network показывает ход работы анализатора Сети (что является одной из основных функций утилиты). Как только какой-нибудь хакер решит просканировать ваши порты, Jammer немедленно пресечет это занятие и попытается собрать более подробную информацию о том, кто пытается проникнуть либо отключить ваш компьютер от Сети. Программа будет собирать следующую информацию: тип атаки на ваш компьютер, время атаки и дата, IP адрес нюкера. А уж что делать со всей этой информацией — решать вам. Можете оставить деяние «преступника» ненаказанным, а можете отправить письмо системному администратору сети, из которой была предпринята атака.

Закладка AppWall содержит в себе функцию файервола, только предназначенного для домашнего компьютера. Jammer будет вести постоянный контроль над всеми вашими приложениями, которые попытаются отправить любые данные в Сеть. Как только будет обнаружена попытка такой передачи, она будет немедленно прервана, а вы оповещены об этом факте. После этого можно разрешить отправку данных приложением, запретить отправку, разрешить посыл данных только тогда, когда приложение активно. Jammer ведет подробную статистику того, какое приложение, когда и во сколько осуществляло попытки «вырваться на волю».

В Registry, как вы уже, наверное, догадались, контролируется ***системный реестр Windows***. Эта функция направлена в первую очередь на борьбу с «троянскими конями». Троянец, как и любая другая программа, оставляет запись в реестре. Ну а мы будем следить за этими изменениями и после того, как какая-нибудь программа внесет туда информацию о себе, попросим нежелательную гостью удалиться.

В Process отображаются все программы, находящиеся на данный момент в памяти компьютера. Тут выводится немало любопытной информации о запущенных программах. Желаете узнать полный путь до работающей утилиты? Нет проблем. Приоритет? Всегда пожалуйста. Ну и, наконец, раскладка Netstat, где отображается вся информация об открытых на данный момент портах. Следите внимательно.

Надеемся, что данная статья поможет вам использовать Сеть более свободно, не боясь, что в самый разгар беседы или на последних байтах скачиваемого файла связь с Интернетом будет прервана в результате чей-то глупой шутки. Приятных вам встреч в онлайне. Пусть ваша связь будет крепкой! ■





Андрей Верещагин aka Soldier
(soldier@igromania.ru)
Комментарии по взлому — Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

Спайсовые копи Арракиса

Игры от Westwood всегда отличались великолепными роликами, захватывающим сюжетом и интересным геймплеем... Но не стоит забывать, что наравне с этими плюсами игры имеют и еще одно неоспоримое достоинство — они хорошо вскрываются. Вот и новая «Дюна» не стала исключением. Так что не стоит сидеть сложа руки — пора браться за взлом, тем более что он обещает быть очень интересным.

Первые шаги Фримена

Прежде всего зайдите в игровую директорию. Нас интересует только подкаталог \Data и находящиеся в нем файлы с расширением *.rfh, являющиеся своеобразными архивами. Чтобы посмотреть их содержимое, воспользуйтесь программкой DuneEx (ищите ее *на нашем компакте*, и обретете искомое), которая создано специально для просмотра архивных файлов с расширением *.bag и *.rfh. Обратите внимание на то, что каждому *.rfh-файлу соответствует *.rfd-файл, который является вспомогательным (если вы копируете *.rfh-архив в другую папку, прихватите с собой и соответствующий ему файл с расширением *.rfd, иначе DuneEx откажется открывать архив).

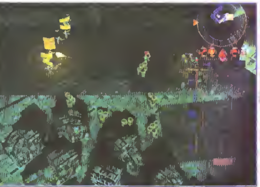
DuneEx прост в обращении. Основные команды вызываются из меню Action. Чтобы добавить в просматриваемый вами архив какой-либо файл, используйте команду Add File. Если хотите проделать обратную операцию (то есть вытащить файл из архива), к вашим услугам функции Extract File и Extract All (последняя вытаскивает из архива все хранящиеся в нем файлы). Для переименования файла внутри архива предусмотрено команда Rename, а для перемещения его в другую папку внутри архива — Change Path. Как видите, ничего сложного.

Теперь разберемся с самими архивами. Начнем с 3DDATA0001.RFH. Здесь хранятся все текстуры в подкаталоге \Textures. Чтобы рассмотреть и подредактировать, вытащите их из архива и присвойте им расширение *.tga. Если вы изменили рисунок текстуры, перед запаковкой обязательно присвойте пустое расширение файлу, содержащему эту текстуру.

Архив 3DDATA0002.RFH содержит лишь графическое представление игровых шрифтов в виде картинки формата *.tga. При желании можно раскрасить буквы или сделать с ними что-нибудь еще при помощи любого графического редактора, а то уж слишком стандартные шрифты используются в игре. Как вам, например, идея создать мир Дюны с фирменным Blizzard-шрифтом (тем, что был в Diablo)? Очевидцы утверждают, что смотрится весьма экстремально.

Перед вами — одна из игровых шрифтов.

Не забудьте также заглянуть в архив под названием STRINGS0001.RFH, где припрятаны игровые тексты. Русифицировать игру? «Право слово, плево дело...» То, что «новояли» пираты, перелопатив внутренности «Императора», никакой критике не поддается — кошмар, да и только. Уж не оттого ли, что в процессе работы ни о чем, кроме звонкого рубля, не думали? А если подойти к делу вдумчиво, с расстановкой? Сделать, так сказать, для себя... Может быть, не хуже, чем у настоящих локализаторов, получится?



Компьютерные болванчики

Проще говоря, AI. Следующий архивный файл — AI0001.RFH — может оказаться весьма полезным, так как содержит в себе файлы, отвечающие за искусственный интеллект компьютерных игроков. Для начала откройте файл ai (я не опечатался, у этого файла, как и многих других, таящихся в недрах местных архивов, действительно нет расширения, хотя на самом деле это обычный *.txt-шник, просто переименованный). Он состоит из блоков, названия которых указаны в квадратных скобках.

Перед тем как заняться непосредственно редактированием файла, сообщу вам, что все комментарии, идущие после символов «;» и «//», игра не учитывает. При помощи этих знаков вы можете не только убрать ненужные вам строения, юниты или их характеристики, но и активизировать некоторые *скрытые авторами вещички*, избавившись от этих символов в нужных местах (впрочем, обо всем секретном речь пойдет дальше).

Кстати говоря, не пренебрегайте возможностью изучить комментарии авторов к строкам, содержащим что-нибудь важное. Частенько разработчики указывают в комментариях старые значения для различных параметров, и вы сможете проверить, подставив эти самые значения: а вдруг раньше было лучше?

Строительство зданий (BuildingConstructionRatios)

В этом блоке определяется, строительству каких видов зданий компьютер будет уделять больше внимания. Соответственно, чем большее значение вы задаете одному из этих показателей, тем чаще он будет строить сооружения этого вида.

Core — основные строения типа Outpost'а, открывающие доступ к строительству некоторых других зданий.

Defence — пушки, стены и другие сооружения оборонительного характера.

Manufacturing — строения производственного типа: казармы, завод, космопорт и тому подобные постройки.

Resource — здания, предназначенные для переработки спайса: например, очистительный завод (Refinery).

Не мне вас учить, как играть с данными параметрами. Но несколько советов «по делу» все же себе позволю. Весьма занимательных эффектов можно добиться, если дать в лапы компьютеру возможность отстроивать себе большое количества защитных сооружений. Это вам не щи лаптем хлебать, это ***настоящий хардкор***. Рекомендуется только для профессионалов мультиплеера. Для оттачивания навыков в скирмише. База противника превратится в незыблемую скалу. Правда, ответные атаки будут весьма скудны, но для оттачивания нападений — лучше не придумаешь. Чуть менее интересный эффект получается, если «попросить» машину, что называется, работать на фронт. Постоянные атаки, атаки, атаки... И помоги вам великий Фримен в них не захлебнуться. Вот только бестолковые они получаются. Наблюдается интересная закономерность. AI пытается накопить несколько небольших кучек, даже при



условия наличия в арсенале большого количества юнитов, и атаковать «по маленькой». Интервал атак групп довольно большой, и всегда можно восстановить оборону. Несколько раздражает; вот если бы был один массивный раш... Но, увы, раша не будет. ***Учтите, что данный раздел отвечает только за постройку сооружений: чтобы AI начал клепать юнитов, нужно еще немного помедитировать над следующим разделом.***

Строительство юнитов (UnitConstructionRatios)

Этот блок имеет схожее с первым значение, только на этот раз речь идет о юнитах.

Foot — пехотинцы.

Tank — различные виды танков.

Air — воздушные юниты.

Special — специальные юниты типа инженеров, транспортировщиков harvester'ов и прочих.

Тут открываются просто уникальные возможности для творчества. Изменяйте баланс как душе будет угодно. Никакие меню-настройки в сравнение не идут. Как думаете, легко одолеть Харконнена, который клепает себе только пехотинцев? Как бы не так. Он завалит вас еще в самом начале противостояния. Просто таки засыплет «пушечным мясом». Очень напоминает ранний раш зергов одними гидралисками. А вот танковая направленность компьютеру явно не идет на пользу. Ну не умеет «болванчик» воевать тяжелой техникой, как ни пытается. А проблема все в том же «нежелании» формировать сколько-нибудь крупные группы. А пять-шесть танков с их медлительностью — это не атака при развитой базе противника.

Алгоритм расположения строений (PositionAlgorithmRatiosExits)

Данный блок содержит в себе принцип, по которому компьютерные соперники выбирают место для строительства какого-либо здания.

Aligned — расположение рядом со строениями этого же вида.

DistanceFromCentre — отдаленность от центра базы (чем больше значение, тем ближе).

FurtherFromEdge — отдаленность от песка и краев карты (чем выше значение, тем дальше).

Random — случайный выбор места для строительства.

Последний писк моды читера — заставить компьютер строить здания одного типа рядом друг с другом. Один мощный удар — и противник начисто лишается, допустим, энергии. А ведь можно еще до нуля снизить значение DistanceFromCentre и, добившись тем самым «растягивания» базы противника на большой радиус, проводить планомерный отстрел построек, не прикрытых зенитками.

Стратегия (Strategy)

Как легко догадаться, блок отвечает за стратегию компьютерных игроков.

UnitsToBuildBeforeCreatingScoutTactic — этот параметр определяет, сколько боевых юнитов будут строиться вашим оппонентом до проведения им разведки.

NumberOfScoutTeams — количество разведочных групп, каждая из которых состоит только из одного скаута.

ScoutTacticPriority — приоритет компьютерных игроков к проведению разведочных операций (1 — максимальное значение, 10 — среднее).

PercentageOfUnitsForDefence — количество юнитов, задействованных в оборонительных действиях (измеряется в процентах).

AiBuildsDefences — этот параметр определяет, будет ли компьютер строить стены (0 — нет, 1 — да).

LargeAttackModifier — частота неожиданных нападений на игрока большими силами.

MinimumGapBetweenTurrets — минимальное расстояние между пушками (измеряется в клетках).

MaxTurretsAtLowTech — максимальное количество оборонительных пушек при низком техническом уровне (меньше пятого).

MaxRefineries — максимальное количество очистительных заводов.

FirstTechLevelToBuildTurrets — количество пушек, которое ваш компьютерный противник строит при первом (самом низком) техническом уровне.

MinMoneyToConstructBuildings — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строительство каких-либо зданий.

MinMoneyToStartBuildingWalls — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строить стены.

MinMoneyToBuildMaintenanceBuildings — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строительство основных строений.

ChanceOfRetreating — возможность бегства с поля боя или прекращение ведения боевых действий (действует только в кампании).

TicksBeforeDefendHarvesterTactic — сколько времени ваш компьютерный противник будет выжидать с момента начала игры, прежде чем пустить в ход тактику защиты harvester'ов (то есть начать их активно защищать от нападений). Данная характеристика, как и все остальные, связанные со временем, определяются единицей измерения, в двадцать пять раз меньшей секунды.

MaxDistanceToAdjustInfantryToRock — максимальная высота, на которую компьютер ставит своих пехотинцев.

FirstCampaignGameTechLevel — технический уровень компьютера на момент начала игры в первой миссии кампании.

Все эти настройки позволят вам тончайшим образом манипулировать поведением оппонента. Высший пилотаж. Но нет того самого злосчастного регулировщика максимального состава атакующих групп. Обидно. Можно несколько увеличить число нападающих, спустив с привязи оборонительные подразделения, но все равно безумного раша не выйдет. А как хотелось бы.

Сложность

Разобравшись с первым файлом (ai), пора перейти к корректировке другого — ai_difficulty (лежит в том же архиве — AI0001.RFH), содержащего различные характеристики компьютерных игроков на разных технических уровнях. Файл содержит восемь блоков, каждый из которых соответствует определенному техническому уровню. Все эти блоки имеют одинаковое строение, рассмотрением которого мы и займемся.

MaxAiUnits — максимальное количество юнитов, которые одновременно могут находиться в подчинении компьютера.

NumBuildings — максимальное количество зданий, которое строит компьютер.

BuildingDelay — перерыв между строительством зданий (то есть то время, которое начинает отсчитываться после построения какого-либо сооружения, и только по его истечении компьютер может возобновить строительство).

UnitDelay — эта характеристика имеет то же значение, что BuildingDelay, только для юнитов



MinimumUnitsForDefence — минимальное количество юнитов в распоряжении вашего компьютерного врага, предназначенных для обороны базы (или каждой из баз, если их несколько).

MaximumUnitsForDefence — максимальное количество юнитов для обороны базы.

MaxTurretsAllowed — максимальное количество оборонительных пушек.

Путем нехитрых манипуляций можно добиться сложенной обороны базы противника, ведь по умолчанию она никуда не годится. Ключики подбираются за полчаса.

Ваши правила игры

Настало время познакомиться с самым содержательным архивом игры — MODEL0001.RFH. В нем находятся два файла: Artini и Rules. В первом из них нет ничего примечательного, а вот второй содержит различные параметры и характеристики юнитов, их оружия, боеголовок, строений и тому подобного. Авторы аккуратно разложили содержимое файла по разделам, названия которых выделены двумя линиями. В свою очередь, все разделы, кроме основного, состоят из блоков (если, например, раздел посвящен строениям, то каждый его блок отвечает за одно из них).

Основное (General Section)

Ниже приведено детальное описание различных игровых характеристик. Внимательно изучите, намотайте на ус и действуйте, исходя из собственных представлений об идеальной игре. Чуть потасовав значения, вы получите принципиально новую стратегию. Поверьте, вы не узнаете «Императора».

Version — версия игры.

SpiceValue — ценность горстки спайса (чем оно выше, тем больший урожай соберет ваш harvester с месторождения спайса).

HawkStrikeDuration — продолжительность действия мощнейшей атаки Атрейдесов (Hawkstrike).

LightningDuration — продолжительность действия мощнейшей атаки Ордосов (Lightning).

DeviateDuration — продолжительность действия мощнейшей атаки Харконненов (Deviator).

MinWormRideWaitDelay — минимальный промежуток времени, через который может появиться земляной червь после достижения песка каким-либо из ваших юнитов.

MaxWormRideWaitDelay — максимальный промежуток времени, через который может появиться земляной червь после достижения песка каким-либо из ваших юнитов.

RepairTileRange — максимальное расстояние, на котором ремонтный юнит может чинить поврежденную технику (измеряется в клетках).

WormRiderLifespan — продолжительность пребывания земляного червя на поверхности земли.

MaxBuildingPlacementTileDist — максимальное расстояние от центра базы, на котором вы можете строить здания (в клетках).

BulletGravity — гравитация полета патрона.

HeightRangeBonus — увеличение дальнобойности военной техники, расположившейся на горе (измеряется в клетках).

InfRockRangeBonus — увеличение дальнобойности пехотинца, стоящего на горе (в клетках).

InfDamageRangeBonus — насколько возрастет сила атаки пехотинца, стоящего на горе (в процентах).

MaximumSurfaceWorms — максимальное число червей, которые могут одновременно вылезать на поверхность земли.

SurfaceWormMinLife — минимальное значение для здоровья червя.

SurfaceWormMaxLife — максимальное здоровье червяка.

WormAttractionRadius — радиус поражения червя.

UnitValueInitialReinforcements — количество юнитов, которые входят в состав первого по счету подкрепления (в пределах одной миссии, разумеется).

UnitValueSubsequentReinforcements — количество юнитов, которые входят в состав второго и последующих подкреплений.

TicksBetweenReinforcements — промежуток времени, через который вы получаете очередное подкрепление.

StormKillChance — вероятность смертельного исхода для юнита, находящегося под действием шторма (в процентах).

StormMaxLife — минимальная продолжительность шторма.

StormMinLife — максимальная продолжительность шторма.

CampaignAttackMoney — количество спайса, которое дается вам в начале любой из миссий кампании, где ваша цель — истребить врага или активно атаковать его.

CampaignDefendMoney — количество спайса, которое вручается вам в начале любой из миссий кампании, где ваша цель — защита от нападений.

Declaration Section

Здесь вы найдете названия всех домов (раздел HouseTypes), возможных видов поверхности (TerrainTypes), брони (ArmourTypes), различных видов взрывов (ExplosionTypes), патронов (BulletTypes), боеголовок (WarheadTypes). Так что при подстановке, скажем, вида брони для какой-нибудь постройки заглядывайте сюда, чтобы не затрудняться с подбором возможных значений. Причем виды брони перечислены здесь в порядке возрастания прочности, а патроны — в порядке возрастания их убойной силы. В общем, Declaration Section — очень удобный вспомогательный раздел.

Боеголовки (Warhead Attributes)

В этом разделе прописано повреждение, наносимое разнообразными боеголовками юнитов и сооружениям, обладающим различными видами брони. С редактированием у вас проблем возникнуть не должно — здесь все предельно просто. Можно, например, свести на нет все «ядреные» удары противника, изменив лишь пяток цифр; другое дело — не проще ли просто вырубить в опциях возможность наносить суперудары.

Оружие (Bullet Attributes)

Speed — скорость полета снаряда.

MaxRange — максимальная дальность полета снаряда (в клетках).

Damage — урон, наносимый снарядом.

ExplosionType — тип взрыва, который прогремит при попадании снаряда в какой-либо объект (если данный снаряд вообще взрывается).

Warhead — вид боеголовки, присоединяемой к снаряду (если, конечно, снаряд способен присоединять к себе боеголовку).

ReduceDamageWithDistance — будет ли уменьшаться повреждение от снаряда, если он выпущен издалека (TRUE — да, FALSE — нет).

Строения (Building Attributes)

Строения, как и все остальное, имеет свои показатели и параметры. Обратите внимание на то, что у некоторых сооружений могут отсутствовать определенные характеристики. Если вы хотите исправить это, просто позаимствуйте строку с нужной характеристикой у строения, обладающего ею, и вставьте ее в блок другого здания.

House — дом, к которому принадлежит здание.

StormDamage — урон, наносимый строению во время шторма.

PrimaryBuilding — здания, необходимые для постройки данного сооружения (если их несколько, перечислите через запятую).

Terrain — местность, на которой можно построить данное строение. Бывает несколько типов, все они, как я уже говорил, прописаны в Declaration Section. Два главных вида — Sand



(песок) и Rock (основная местность, где вы можете воздвигнуть базу). Хотите *построить перерабатывающий завод прямо на песке*, в двух шагах от спайса? Тогда смело меняйте значение этого параметра на «Sand» у этого здания. Если хотите, чтобы здание можно было строить на разных поверхностях, перечислите их *через запятую*.

Cost — стоимость сооружения. Начинающие игроки могут понизить местные цены, а квалифицированные стратеги — наоборот, увеличить, усложнив себе жизнь.

BuildTime — время, необходимое для строительства здания.

ViewRange — «зрение» строения (то есть величина области вокруг данного здания, которая не находится под покровом тумана войны).

PowerGenerated — количество энергии, вырабатываемое этим сооружением (этот показатель характерен лишь для электростанций).

PowerUsed — количество энергии, затрачиваемое зданием.

SpiceCapacity — количество спайса, которое может поместиться в данном сооружении (у большинства строений этот показатель отсутствует).

GetUnitWhenBuilt — юнит, который вы получаете при постройке здания. Например, воздвигнув перерабатывающий завод, вы становитесь счастливым обладателем harvester'а. Довольно забавно выглядит человек, вместо харвестера получивший, скажем, боевого драна или «фримена». Недоумению его не будет конца, а кто мешает подшутить так над приятелем?

Armour — тип брони.

Health — "здоровье" здания.

TechLevel — технический уровень, необходимый для постройки сооружения.

ExplosionType — тип взрыва при уничтожении строения. Хотите прикалываться, сделав этот самый взрыв таким слабым, что, пожалуй, воробья не вспугнешь? Тогда подставьте сюда значение «Muzzle1».

RoofHeight — высота крыши данного строения.

CanBeEngineered — может ли быть здание захвачено инженерами.

UpgradeCost — стоимость апгрейда (если он предусмотрен для этого здания).

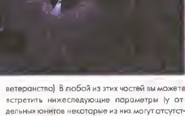
Былому — жить!

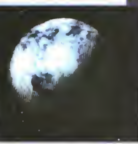
Некоторые строения (а именно: LaWindTrap, Silo, Smelter) авторы спрятали, по видимому, отказавшись от них в последний момент из-за баланса. Но мы можем активизировать их, найдя посвященные им блоки и удалив в начале каждой их строки символ "//". После этого отыщите Declaration Section, найдите там блок Building Types и уберите этот же символ в начале следующих строчек:

HKSmelter
HKLaWindtrap
ORSmelter
ORLoWindtrap
ATSmelter
ATLaWindtrap

Ура! *Появились три новых сооружения!* Но не стоит забывать, что они могут не в лучшую сторону повлиять на баланс, ведь разработчики в итоге от них отказались. Хотя лично мне показалось, что они очень даже неплохо вписываются в игру.

Юниты (Units Attributes)





С некоторыми характеристиками юнитов, такими, как StormDamage, PrimaryBuilding, Terrain, Cost, Armour, Health, ExplosionType, BuildTime, ViewRange, TechLevel, Roofheight, вы разберетесь без труда, так как они встречаются и у зданий. А вот остальные.

Engineer — может ли юнит захватывать вражеские здания (как инженер). Замаскируйте кого-нибудь сильного юнита под инженера, чтобы сбить с толку глупого соперника и без особого труда захватить его важнейшие постройки.

Size — размер юнита.

Speed — скорость передвижения.

TurnRate — поворотливость. Как правило, мощные юниты не обладают высокими скоростными качествами и имеют плохую поворотливость — это не позволяет им быть грозным оружием. Хотя вы можете это исправить, увеличив этот и предыдущий показатели.

Resource — сооружение, куда юнит будет сгружать собранный спайс. Этой характеристикой, как и следующей, по замыслу авторов, обладают только harvester'ы, но мы можем ликвидировать эту несправедливость (как это сделать, написано чуть ниже).

SpiceCapacity — максимальное количество спайса, которое способен переносить юнит.

Harvester — способность юнита заниматься сбором спайса (TRUE — есть, FALSE — нет). Вам не нравится, когда ваши оппоненты нападают на беззащитных harvester'ов? Тогда *сделайте сборщиками спайса мощные танки*.

Starportable — можно ли построить данного юнита при помощи космопорта (TRUE — да, FALSE — нет).

TastyToWorms — является ли юнит вкусным кушаньем для червяков, то есть будут ли они охотиться на него (TRUE — да, FALSE — нет). Можно «подкузьмить» оппоненту, сделав любимым блюдом червя все вражеские юниты. То-то будет неприятностей у соперника!

WormAttraction — насколько рьяно черви будут охотиться на юнита.

CanMoveAnyDirection — способность юнита двигаться по всем возможным направлениям (TRUE — есть, FALSE — нет).

CanBeRepaired — может ли юнит подвергаться ремонту (TRUE — да, FALSE — нет).

Большинство юнитов могут становиться ветеранами. У таких воинов после всех характеристик идет мини-блок, посвященный ветеранству. Каждый из этих юнитов может быть ветераном первого, второго или третьего уровня (новички же имеют нулевой уровень), и в соответствии с этим ветеранский мини-блок разделен на три части (каждая отвечает за один из уровней ветеранства). В любой из этих частей вы можете встретить нижеследующие параметры (у отдельных юнитов некоторые из них могут отсутствовать, но вы можете с легкостью их добавить).

VeterancyLevel — количество очков, необходимое для перехода на данный уровень ветеранства (боевым юнитом очки начисляются за убийство врагов, ремонтником — за ремонт поврежденной техники).

ExtraDamage — на сколько процентов увеличится сила атаки юнита при переходе на данный уровень ветеранства.

ExtraArmour — на сколько процентов возрастет прочность брони при переходе на данный уровень.

ExtraRange — на сколько процентов увеличится дальность стрельбы.

CanSelfRepair = 1 — приобретение юнитом способности чинить самого себя.

Вечеринка у Императора дома

Думаете, на этом все? А вы не забыли про отпадную музыку и сногсшибательные видеоролики? Если забыли — вспоминайте, если нет — тем лучше.

Императорскую музыку в формате *.mp3 можно извлечь из архива music.bag, который находится по адресу: <Каталог игры>\Data\Music\. Кроме того, на каждом диске лежит по одному файлу с таким же именем, где хранится соответствующая одному из трех домов музыка.

Что касается роликов, то их можно найти в подкаталоге \Movies директории \Data в виде *.bik-файлов (для просмотра можно воспользоваться программой Bink Video Player). Помимо этого, на каждом диске, подобно музыке, валяются архивные файлы с расширением *.RFH, внутри которых располагается скопление роликов.

Прежде чем поставить жирную точку, напомню, что в этой статье я разобрал лишь самое интересное и основное, а с различными второстепенными параметрами и характеристиками можете "поиграть" сами. Создавайте свои модификации, улучшайте игру, экспериментируйте и не забывайте про баланс.

P.S. Если у вас возникнут проблемы с редактированием файла rules (например, капризная программа DuneEx на вашем компьютере будет плохо работать с ним — так было у меня), взгляните его *с нашего компакта*, создайте в директории \Data подкаталог \Model и скопируйте туда файл со внесенными вами изменениями. ■

Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru



ПОБЕДА НАД БОЛЬЮ
ВСКРЫТИЕ MAX PAYNE

Max Payne может по праву считаться великой игрой. Но, как известно, в каждой бочке меда есть своя ложка густого, смрадного дегтя — даже великие игры страдают своими недостатками и недоработками. Поэтому я просто уверен: кое-что в этой замечательной игре вас не устраивает. Всем угодить невозможно. Но ведь никто не мешает подстроить игру под себя, сделать ее такой, чтобы она нравилась именно вам. Так вперед, возьмите в руки клавиатуру-скальпель и мышь-ланцет. Приступаем...

Лязг затвора

Начните с того, что вставьте компакт с игрой и установите с него пакет утилит под названием **Max-FX Tools** (легче всего сделать это с помощью автозапуска, выбрав пункт меню Tools). Max-FX Tools содержит несколько полезных программ, в том числе — редактор уровней **MaxEd** и **RasMaker**. В большей степени нас интересует последняя — она умеет работать с архивами формата ***.ras**, в которых хранится вся интересная информация. Чтобы научиться пользоваться программой, зайдите в директорию, куда был проинсталлирован Max-Fx Tools, и, проникнув в подкаталог RasMaker, запустите одноименный exe-файл. Появившееся окошко научит вас работать с данной утилитой. А работать с ней надо при помощи командной строки, что, мягко говоря, не очень удобно. Чтобы не вдаваться в дебри настройки через набивание символов, а добиться всего простым тыканием по иконкам, ***на нашем диске*** поселились **MaxRas** и **Easyunpacker**. Если первая обладает широким ассортиментом возможностей и требует предварительного ознакомления, то вторая просто во всех отношениях — как по функциям, так и в плане работы с ней (утилита представляет собой набор ***.bat-файлов**). Чтобы распаковать нужный вам *.ras-архив при помощи Easyunpacker, надо скопировать его (архив) в директорию, где установлен Max-FX Tools, а также забросить в эту папку один из *.bat-файлов утилиты, названный так же, как и распаковываемый архив, только с добавлением приставки "**Unpack**". После этого вам остается только запустить *.bat-файл и немного подождать.

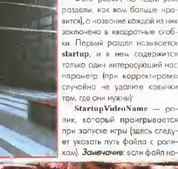
Настоятельно рекомендую распаковать все ***.ras-архивы** игры, лежащие прямо в игровой директории, и оставить там же их содержимое, вследствие чего в каталоге с игрой образуется массивный каталог **\data**, содержащий основные файлы игрушки. Кроме того, игра станет быстрее грузиться, а нам будет удобнее ее взламывать (дальнейшие указания и пояснения я буду проводить с учетом того, что вы последовали моей рекомендации по глобальной распаковке местных архивов).



Гром выстрела

В директории \Data вы найдете ряд подкаталогов (впрочем, о них речь пойдет ниже) и пять файлов **globalconfig.txt**, **difficulty.txt**, **weaponpriority.txt**, **dialogtexts.txt** и **input.txt**. Нам могут пригодиться лишь первые два. Оба можно редактировать в обычном «Блокноте». Начнем с первого — globalconfig.txt.





Файл разбит на части (или разделы, как вам больше нравится), а название каждой из них заключено в квадратные скобки. Первый раздел называется **startup**, и в нем содержится только один интересующий нас параметр (при корректировке случайно не удалите кавычки там, где они нужны):

StartupVideoName — ролик, который проигрывается при запуске игры (здесь следует указать путь файла с роликом). ***Замечание:*** если файл находится в директории с игрой, то вам нужно лишь написать, в какой именно папке он лежит. Например, если он располагается в подкаталоге \movies, то вам нужно указать после знака равенства следующее: **"movies\\<имя файла>"**. Это замечание относится и к другим параметрам, где нужно указывать месторасположение файла.

Далее следует раздел **character**, где нашли приют некоторые из показателей игровых персонажей (в том числе и Макса).

FallingThresholdVelocity — начальная скорость при падении с большой высоты (измеряется в метрах в секунду).

LandingThresholdVelocity — конечная скорость при падении с большой высоты.

DamageFallingThreshold — максимальная высота в метрах, с которой любой персонаж (в том числе и Макс) может безболезненно падать. Если вы хотите, чтобы Макс стал невосприимчив к падениям, поставьте здесь какое-нибудь большое число — скажем, 2000.

DamageFlashMinimumHitPoints — минимальный урон, наносимый Максу огнем за одно «касание».

DamageFlashMaximumHitPoints — максимальный урон, наносимый огнем.

После части character идет раздел **camera**.

FrontPlaneDistance — близость камеры к спине Макса (измеряется в метрах).

SniperZoomInSpeed — скорость увеличения изображения в прицеле снайперской винтовки

LookAtMinDistance — минимальное увеличение, доступное при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки.

LookAtMaxDistance — максимальное увеличение снайперки.

Следующая часть, названная **cinematic**, содержит лишь один значимый для нас параметр:

WideScreenMultiplier — величина экранной области, отведенной под ролики на движке. Если вы хотите, чтобы они стали полноэкранными, поставьте после знака равенства единицу (качество от этого ничуть не ухудшится, так что советую всем смело растягивать картинку).



Полноэкранные ролики производят совсем иное впечатление, нежели оригинальные «малоразмерные».

Следующий раздел именуется **savegame**, и вот то немногое, что он может нам предложить.

SaveScreen — картинка, которая красуется на экране при сохранении игры (здесь и в двух следующих случаях указывайте путь картинки).

Часть *loadingscreen* предлагает нам уже совсем другое:

MenuLoadingScreen — картинка, заполняющая экран при запуске игры во время процесса загрузки;

GameExitScreen — арт, который красуется на экране при выходе из игры.

Следующим по списку идет раздел **slow-motion**.

SlowMotionTime — продолжительность действия режима «замедленной съемки» (Slow Motion) в секундах.

RegenerationTime — сколько секунд требуется для полной «регенерации» энергии, предназначенной для использования Slow Motion (далее этот вид энергии буду называть просто энергией).

Threshold — минимальное количество энергии, необходимое для начала пользования режимом «замедленной съемки» (этот показатель, как и три следующих, измеряется в процентах).

TurnOffPenalty — энергия, которая уходит в небытие (во время использования вами Slow Motion) при выходе из данного режима.

ShootDodgePenalty — часть энергии, которую вы невольно жертвуете при стрельбе из какого-либо оружия во время «замедленной съемки».

ShootDodgeThreshold — минимальное количество энергии, необходимое для открытия огня в режиме Slow Motion.

MusicVolume — громкость музыки во время «замедленной съемки». Подставив сюда ноль (так, кстати, и поступили авторы), вы просто уберете музыку.

HeartbeatSoundInterval — временной интервал в секундах между звуками ударов сердца во время «замедленной съемки». Предельно прикольно воспринимается происходящее на экране, если в груди Макса сердце входит в бодрую фибрилляцию.

Заключительной частью является **Timed Mode**.

BeepTime — если у вас остается меньше времени (измеряется в секундах), чем задано в этом параметре, то игра начинает подавать звуковые сигналы. Конечно же, это действует только при игре на время (уровень сложности — New York Minute).

BeepInterval — временной интервал между подачей двух таких сигналов (тоже в секундах).

Свист пули у виска

Переходим ко второму файлу — difficulty.txt, который определяет сложность игры для каждого уровня. При помощи этого файла вы можете сделать игру просто элементарной или, наоборот, практически непроходимой. Данный файл, как и предыдущий, состоит из разделов, каждый из которых соответствует определенному уровню сложности (естественно, что все они имеют одинаковую структуру): раздел под названием **normal** посвящен самому легкому варианту игры (Fugitive), **nightmare** — среднему (Hard-Boiled), **hell** — сложному (Dead on Arrival), **timedmode** — игре на время (New York minute). Разделы, в свою очередь, разбиты на подразделы, соответствующие разным частям игры. В подразделе **properties** находятся общие характеристики уровня сложности, которому посвящен данный раздел, в **minimum** — параметры и характеристики, определяющие трудность первой части игры (только для данного уровня сложности), **default** — второй части и **maximum** — третьей (все подразделы также имеют одинаковую структуру). Начнем с подраздела properties, в котором нас интересуют только две характеристики.

SaveGameLimit — сколько раз вы можете записать игру в одном уровне. Поставив здесь ноль, вы делаете количество сейвов неограниченным.

HealthGainedFromPainkiller — «количество здоровья», которое вам прибавляется при использовании обезболивающего (painkiller).

Теперь разберем структуру оставшихся трех подразделов (minimum, default, maximum).

EnemyHealthMultiplier — умножитель вражеского здоровья (это число умножается непосредственно на здоровье каждого вашего врага и, соответственно, увеличивает или уменьшает его). Понятно, что при умножителе большем единицы состояние ваших врагов резко улучшается, а при меньшем единицы — наоборот, ухудшается.

AmmoFoundMultiplier — умножитель количества найденных вами боеприпасов (чем он выше, тем больше патронов вы получите при нахождении обоймы или коробки с ними).

PlayerHealthMultiplier — умножитель здоровья Макса. Для тех, кто хочет превратить нашего героя в непобедимого супермена, советую поставить здесь число побольше.

HealthRegenerateMultiplier — скорость регенерации здоровья Макса (измеряется в процентах в секунду). Поясню, что регенерация начинается, когда крепость здоровья Макса пересекает критическую отметку, и заканчивается она несколькими секундами позже.

HealthGainedImmediately — моментальная прибавка к вашему здоровью перед началом процесса регенерации.

Тело — на земле

Исследовав два основных файла (difficulty.txt и globalconfig.txt), лежащих «на поверхности» директории \data, углубляемся в недра последней. В ней имеются следующие подкаталоги: **\console**, **\database**, **\graphicnovel**, **\hud**, **\menu** и **\sharedtextures** **\statistics**. В подкаталоге \bitmaps папки \menu можно найти файлы формата ***.tga**, ***.jpg** и ***.pcx**, составляющие графическое оформление меню. Хотите перерисовать курсор или сменить фоновую картинку? Если да, то милости просим. В директории \hud, в ее подкаталоге \bitmaps, собраны графические файлы, среди которых можно обнаружить индикатор здоровья Макса и графическое отображение игровых шрифтов, а также многое другое. В папке \graphicnovel можно обнаружить директорию \bitmaps, где хранятся рисунки для различных кнопок и фона, предназначенные для «комиксов», которые имеют место быть во время игры (про то, что вы можете с легкостью изменить вид всех этих кнопок, даже и говорить не буду).

В папке \database находится много интересного, в том числе и все звуковые файлы, а также большая часть графических. Посему, не раздумывая, заходите сюда. Первый подкаталог папки, который может привлечь наше внимание, это **\levels**. Здесь вас ждет файл **levels.txt**.

В начале этого файла находится небольшой блок, где задается значение некоторым важным характеристикам. Нас интересуют две (при корректировке их значений не удалите случайно надпись **#define** в начале строки).

GRAVITY_VALUE — гравитация. Если хотите, чтобы изображение перевернулось «вверх ногами», подставьте сюда любое положительное число (только ни в коем случае не ставьте здесь ноль — игра будет зависать).

С такой гравитацией далеко не уйдешь.

TIMEBONUS — бонус времени, который вы получаете при убийстве врага, играя на уровне сложности New York Minute.

Далее идут пять больших блоков (их названия выделены двумя пунктирными линиями). Первый (безымянный) блок предназначается для стартового ролика, второй (Part 0...) — для первого уровня, дом Макса, третий (Part 1...) — для первой части игры (начинается с миссии в метро), четвертый (Part 2...) — для второй части и пятый (Part 3...) — для третьей и тренировки.

Все блоки, кроме первого и второго, состоят из разделов, каждый из которых соответствует определенному уровню (названия разделов заключены в квадратные скобки, а над ними подписаны комментарии, дающие понять, о какой именно миссии идет речь в разделе). Обратите внимание но то, что в пятом блоке предпоследний (десятый) раздел относится к тренировке (девятый же соответствует последней миссии игры), а последний — заключительному ролику. Разделы содержат в себе подразделы (их три: **Properties**, **Difficulty** и **Timedmode**), в каждом из которых собраны атрибуты и характеристики определенной миссии. Разберем структуру каждого из таких подразделов, начиная с первого — Properties.

LevelName — кодовое имя уровня.

Directory — имя директории, где лежит эта карта.

Level — название файла, соответствующего данной карте. Если вы хотите, чтобы стартовым уровнем был, скажем, второй, найдите раздел первого уровня и присвойте атрибутам LevelName, Directory и Level значения этих же характеристик из раздела, относящегося ко второй миссии. Таким образом, вы можете легко менять распорядок уровней или смотреть концовку игры без прохождения последней.

PlayerSkinName — модель персонажа, за которого мы играем (здесь следует указать название модели). Список возможных значений в виде многочисленных подкаталогов (название любого из таких подкаталогов — одно из подходящих сюда значений) прописался внутри архива x_data.ras по следующему адресу: **\data\database\skins**. Например, обнаружив подкаталог \michelle_payne, вы можете смело вписать сюда после знака равенства его название, что позволит вам управлять в данном уровне Мишелью Пейн (жена Макса, которую в начале игры по сюжету убивают бандиты). И не вздумайте упустить такую замечательную возможность. Ведь это же, считайте, новое дыхание для игры. Многие разработчики специально встраивают в свои игры дополнительных персонажей, чтобы мы проходили их детища снова и снова. Так зачем же отказывать себе в удовольствии?

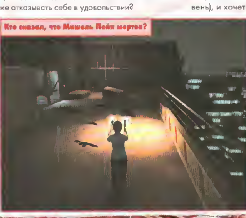
Из всех моделей больше всего мне запомнились две: невидимка (модель **invisible**) и — в особенности — крыса (модель **rat**). Если первая превращает вашего персонажа в невидимого носителя смерти (невидимым он становится чисто визуально, то есть только для играющего, но врагов же это ваша выходка не подействует), то вторая позволяет вам УПРАВЛЯТЬ НАСТОЯЩЕЙ КРЫСОЙ. А это превеликое удовольствие, скажу я вам! Конечно, у крысы здоровья мало и скорость передвижения не та, что у Макса, зато она может, благодаря маленьким размерам, проникать в недоступные для Макса места и с легкостью уворачиваться от вражеских пуль, да и оружием она, как ни странно это звучит, пользуется не хуже нашего полицейского в отставке. Советую всем на время превратиться в маленького грызуна и исследовать дыры, щели и миниатюрные проходы, куда чисто физически не может проникнуть здоровяк Максимка. Только перед тем, как переселяться в шкуру крысы, в файле **globalconfig.txt**, который мы разбирали выше, найдите раздел **camera** и установите значение параметра **SphereRadius** на отметку **0.02** или чуть ниже (но никак не выше, иначе игра будет зависать).

Маленькое крысо расстреливает из снайперской винтовки большого бандита. Вы такое где-нибудь видели?



Если же вы хотите сменить модель навсегда (то есть на всю игру, а не на один уровень), и хочется сделать это быстро, заходите по адресу **<каталог игры>\data \database\skins**. Там зайдите в директорию **\max_payne** и удалите внутри нее подкаталог **\textures**. Затем найдите папку модели, на которую вы собираетесь променять Макса, и, переименовав файлы с расширением ***.kfs** и ***.skd** в ней (их два), соответственно, **Payne_Max_L0.kfs** и **Payne_Max_L0.skd**, скопируйте последние, а также подкаталог **\textures** (тоже находится в папке этой модели, но его может и не быть) в директорию \max_payne.

Кто сказал, что Мишель Пейн мертва?



LoadingScreen — картинка, появляющаяся на экране при загрузке уровня (укажите ее путь).

WorldSphere — это характеристика определяет окружение (фон) и время суток для данного уровня. Возможные значения: **asgard**, **bronx**, **coldsteel**, **docks**, **intro**, **lowereastside**, **skyscrapers_midheaight**, **skyscrapers_penthouse**, **skyscrapers_penthouse_high**, **skyscrapers_streetlevel**, **sunset**. Лично мне больше всего понравился sunset — красивый вид на небоскребы Нью-Йорка во время заката.

Что может быть приятнее зрелища нью-йоркских небоскребов на фоне заката?

EnableAI — будут ли в этом уровне присутствовать враги (TRUE — да, FALSE — нет)?

Fogging — есть ли на уровне туман (TRUE — да, FALSE — нет)?

ExitLevel — будет ли игра выбрасывать вас на рабочий стол Windows после нажатия клавиши Escape (TRUE — да, FALSE — нет)? Честно говоря, не вижу особого смысла устанавливать здесь значение TRUE.

Подраздел Difficulty может похвастаться следующими параметрами и характеристиками:

MaximumHealth — максимальное «количество здоровья» у играющего (эта характеристика, как и следующая, измеряется в процентах);

MinimumHealth — минимальное «количество здоровья» у игрока. Тем, кто хочет включить своеобразный «режим бога», нужно всего лишь подставить сюда значение больше нуля;

HardcoreHealth — игра становится сложнее, если здоровье игрока больше данного значения;

HardcoreDeaths — игра усложняется, если играющий умирает реже, чем указанное здесь число раз в пределах одного уровня.

Наконец, подраздел Timedmode интересен нам следующим:

PlayTime — время, которое дается вам на прохождение уровня при игре на сложности New York Minute.

Улыбка на лице...

Следующей нашей жертвой станут *.txt-файлы из каталога **\weapons** (его путь \data\database). Файлы эти интересны нам прежде всего тем, что хранят в себе атрибуты и свойства различных видов оружия (а также обезболивающе

го). Каждый из этих txt-шников назван в соответствии с названием «ствола» (или предметом, если речь идет о painkiller), информацию о котором он несет. Кроме того, все эти файлы разбиты на части (их названия, как обычно, указаны в квадратных скобках), разбором структуры которых мы и займемся. Нас интересует только часть **Attributes**.

ShootDodgeAllowed — можно ли включать режим Slow Motion, когда вы вооружены данным видом оружия (TRUE — да, FALSE — нет)? Эту опцию полезно активизировать для таких видов оружия, как кусок трубы и бейсбольная бита, для которых по умолчанию не предусмотрен режим «замедленной съемки».

AutoAimingAllowed — имеется ли у оружия автоприцел?

Pocketsize — сколько места в ваших карманах занимает «пушка»? Местное значение имеет смысл подвергать изменениям только в файле **painkiller.txt**, где речь идет об обезболивающем. Если вы хотите, чтобы оно помещалось в ваши карманы в большем количестве, чем предусмотрели авторы (напомню, что по задумке Макс не может таскать с собой более восьми «штук» этого лекарства), подставьте сюда числа, соответствующее максимальному количеству лекарство, которым вы хотите запастись.

FOVMultiplier — способность оружия вести прицельную стрельбу, или, выражаясь иначе, наличие снайперского прицела у данного оружия (единица или больше — нет, меньше единицы — есть). По замыслу авторов, этой способностью обладает лишь одно снайперская винтовка, но никто не мешает нам присвоить это ценное свойства другим видам оружия, превратив их в улучшенный аналог снайперской винтовки. Следует учитывать: чем меньше значение, тем «дальновиднее» прицел.

Следующие шесть характеристик отвечают за смещение и колебание прицела («толчки») во время процесса прицеливания (как вы понимаете, все эти характеристики влияют лишь на оружие с прицелом, то есть на то, у которого FOVMultiplier меньше единицы). Если хотите, чтобы Макс твердо держал ствол в руках во время наведения дула на виски врагов, установите значения каждого из следующих шести параметров на ноль.

ShakeLength — временной промежуток между двумя любыми «толчками» и одновременно длина каждого из них (измеряется в секундах).

ShakeStrengthX — сила горизонтального «толчка» (чем меньше, тем слабее колеблется влево и вправо прицел).

ShakeStrengthY — сила вертикального «толчка» (чем меньше, тем слабее колеблется вверх и вниз прицел).

CrouchingShakeLength — временной интервал между двумя любыми «толчками» и одновременна длина каждого из них во время ведения прицельной стрельбы в приседе (измеряется в секундах).

CrouchingShakeStrengthX — сила горизонтального «толчка» во время ведения прицельной стрельбы в приседе.

CrouchingShakeStrengthY — сила вертикального «толчка».

Продолжая оружейную тему, советую заглянуть в файл **shooting.h**, который расположился в подкаталоге \database директории \data. Файл разбит на блоки, каждый из которых относится к определенному виду оружия и заимствует название последнего (название блока выделено символами //). В каждом из таких блоков можно встретить следующие свойства и характеристики стволов:

SHOOTINGFREQUENCY — минимальная скорострельность оружия;

MAXSHOOTINGFREQUENCY — максимальная скорострельность;

SLOWMOTIONMULTIPLIER — эффективность использования «пушек» в режиме Slow Motion (чем больше значение, тем эффективней использование);

BULLETDAMAGE — урон, наносимый данным видом оружия;

CLIPSIZE — количество пуль, помещающихся в его обойме.

... и звон гильзы об асфальт

В директории \database, что находится в папке \data, можно также найти и другие содержательные подкаталоги. Так, например, в **\decals** (в его подкаталоге \bitmaps) вас ждут *.jpg-файлы, содержащие картинки для пятен крови, осколков стекла, трещин в стене, которые образуются в результате огнестрельной деятельности Макса. Директория **\graphicnovelpages** является пристанищем для графических файлов формата *.jpg, содержащих различные страницы «комиксов». Они следующим образом раскиданы по подкаталогам: «комиксы» для первой части игры лежат в директории \part1, для второй части — в \part2 и для третьей — в \part3. Все желающие могут перерисовать местные произведения искусства на свой манер. Каталог **\music** хранит в себе звуковые эффекты типа шума на улице, работы станков на заводе и пр. (в подкаталоге \noise) и музыку (в \wavs). Все эти звуковые и музыкальные файлы записаны в формате ***.wav**, так что вам не составит труда их прослушать при помощи любого музыкального проигрывателя или заменить своими композициями. Что касается папки \sounds, то в ней можно обнаружить остаток звуковых эффектов игры (все они аккуратно разложены по подкаталогам).



На этом, пожалуй, все. Исправляйте, дополняйте, меняйте, и пусть игра станет лучше (хотя она и так весьма хороша). Макса не остановить выстрелом в упор, как нельзя остановить крысу ракетой под хвост. «Ведь эта крыса — из нержавеющей стали» (с) Гарри Гаррисон. ■

Больше слотов под сейвы!

Не знаю уж, почему, но во многих экшенах авторы создают совсем небольшое количество слотов под сейвы, и Max Payne, к сожалению, не стал исключением. Конечно, это недостаток небольшой, но все же недостаток, особенно когда за одним компьютером в Max Payne играют несколько людей. Да и разве не полезно оставлять сейвы в самых интересных и красивых местах игры, чтобы можно было всегда к ним вернуться (а такие места здесь в избытке)? Вы, при наличии соответствующего желания, можете пополнить количество слотов под записи.

Для этого нужно отыскать папку **\menu** внутри директории **\data** (ее можно достать из архива data.ras). В ней валяются файлы **menu.txt** и **menuid.h**, которые мы и должны отредактировать. Сперва подкорректируем первый (для этого достаточно стандартного «Блокнота»).

Найдите в нем строку "**Menu content script**", выделенную двумя пунктирными линиями. Листайте ниже до обнаружения следующего куска программного кода.

```
[Load]
Name = GCID_EMPTY_LOAD;
ToolTip = GCID_EMPTY_LOAD_TIP;
ID = MENUID_SAVEGAME_SLOT12;
```

Скопируйте его в буфер и, создав пустую строчку сразу после нижней строки этого куска кода, вставьте скопированный блок. Теперь в «свежем» блоке в строке "ID = ENUID_SAVEGAME_SLOT12;" измените число 12 на 13.

Немного ниже вы увидите следующий текст:

```
[Save]
Name = GCID_EMPTY_SAVE;
ToolTip = GCID_EMPTY_SAVE_TIP;
ID = MENUID_SAVEGAME_SLOT12;
```

С ним делайте то же, что и с вышеописанным, то есть копируйте, вставляйте и подменяйте число.

Теперь откройте в том же «Блокноте» файл menuid.h и найдите надпись "**MENU LOAD/SAVE**", выделенную пунктирными линиями. Чуть ниже вы увидите следующую строку:

```
#define MENUID_SAVEGAME_SLOT12 12
```

Скопируйте ее в буфер и на следующей строчке после нее вставьте. Во вставленной строке поменяйте число 12 (учтите, что оно встречается здесь дважды, и в обоих случаях его надо заменить) на 13.

Описанным выше способом вы можете создать дополнительный тринадцатый слот. Если вам нужно вставить еще один или даже несколько, повторяйте все то же самое, только число 12 следует заменить уже не на 13, а на другое, соответствующее номеру сейва, который вы добавляете в игру.

Кстати, раз уж заговорил про записи, то скажу, что сейв-файлы игры авторы запрятали в папку **\Мои Документы**, в подкаталог **\Max Payne Savegames**.

вскрытие

Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

EDGE OF CHAOS
INDEPENDENCE WAR 2
НЕЗАВИСИМОСТЬ ВО ВСЕМ

Красивая графика и интереснейший геймплей. Independence War 2, как ни крути, хороша. И отставить споры: на объективности не настаиваю, но независимость на то и независимость, чтобы допускать тотальную субъективность. IW2 — одна из немногих игр, на моей памяти, где авторы не стали слишком усердно прятать от нас необходимые для редактирования файлы. Наконец-то разработчики поняли, что сопротивление бесполезно...

Космос без астероидов

Исследования показали, что большая часть интересующих нас файлов сосредоточилась в обычном *.zip-архиве, названном **resourse.zip**, который нашел себе приют прямо в игровой директории. Внутри этого архива можно обнаружить ряд подкаталогов. Нам могут пригодиться следующие: **\audio** (здесь собрана большая часть всех звуковых эффектов игры), **\fields** и **\sims**.

Сначала загляните в папку \fields, и вашему взору предстанут файлы **asteroid.ini** и **debris.ini**. Оба редактируются в любом текстовом редакторе. Первый файл содержит различные характеристики астероидного поля, которые разбиты на несколько групп (названия выделены квадратными скобками). Нас интересует только группа **Properties**. Вот список параметров внутри нее.

count — количество астероидов в поле. Если хотите, чтобы астероиды не портили вам жизнь, поставьте тут "0", и космос мгновенно очистится от этих опасных для жизни объектов. Если же вы хотите усложнить себе жизнь, поставьте здесь какое-нибудь большее число (скажем, 500), и космос покроется бесчисленным количеством каменных «градин». Кстати, посредством увеличения числа осколков вы своеобразно "украшаете" игру, ведь мирные корабли (да и враги тоже) будут часто сталкиваться с астероидами, что станет причиной образования многочисленных взрывов. Не скажу, что сие не забавно.

min_radius — минимальный радиус астероидного поля.

max_radius — максимальный радиус астероидного поля.

min_rotation_rate — минимальная скорость вращения астероидов.

max_rotation_rate — максимальная скорость вращения астероидов.

min_speed — минимальная скорость полета астероида (в метрах в секунду).

max_speed — максимальная скорость полета астероида.

Второй файл (debris.ini) отвечает за осколки астероидов, которые никому не причиняют вреда, а служат своего рода космическими украшениями. Поскольку файл имеет ту же структуру, что и предыдущий, вам не составит труда его подкорректировать.



Что может быть прекраснее космоса без астероидов?

Объекты

Теперь пора посетить папку \sims, в которой располагаются следующие подкаталоги **\custom**, **\explosions**, **\inert**, **\multiplayer**, **\nav**, **\power_ups**, **\regions**, **\ships**, **\stations**, **\weapons**. Имена файлов, расположившихся в этих подкаталогах, соответствуют информации, которую они несут (скажем, если речь идет об «оружейном» подкаталоге \weapons, то имя каждого файла внутри него указывает, за какой вид оружия этот файл отвечает).

Взрывы

Первым делом зайдите в подкаталог \explosions. Там вы обнаружите ряд файлов, каждый из которых хранит в себе атрибуты и характеристики определенного вида взрыва. Самые привлекательные из них — это **harmless_shockwave_explosion.ini** (взрыв, производимый дальнобойными ракетами при попадании в какой-либо объект), **ldsi_missile_explosion.ini** (взрыв от LDSi-ракет), **reactor_explosion.ini** (взрыв космических кораблей), **alien_explosion** (взрыв при уничтожении чужих). Разберем схему построения этих файлов (все они могут быть отредактированы с помощью обычного «Блокнота»).

final_radius — конечный радиус взрыва (то есть тот радиус, который принимает взрыв прежде, чем исчезнуть с экрана).

lifetime — длительность действия взрыва.

initial_damage_rate — первоначальный урон, наносимый какому бы то ни было объекту (в том числе и вашему кораблю) данным взрывом.

Астероиды

Следующий интересный подкаталог — это \inert. Здесь прописаны атрибуты и свойства астероидов, а также их осколков. Файлы вида **asteroidX.ini**, где X — число от 1 до 4, отвечают за разнообразные виды астероидов (виды отличаются между собой лишь размерами), а файлы типа **debrisX.ini**, где X — числа от 1 до 5, — за различные типы их обломков. Структура всех этих файлов проста. Вот полный список всего того, что нас в них может заинтересовать.

hit_points — «здоровье» астероида (или его обломка, если речь идет о файле вида debrisX.ini).

armour — броня астероида или его осколка (конечно, по замыслу авторов она равна нулю, а вы когда-нибудь слышали о бронированном астероиде?). Ну так снаряжайте камушки в бронежилеты, и вперед на амбразуры.

width — ширина астероида (или его облом-

width — ширина.

height — высота.

Length — длина корпуса.

speed — максимальная скорость корабля в метрах в секунду.

acceleration — максимальное ускорение (в метрах в секунду). Любителям бешеной скорости не мешает поднять значение этой (до и предыдущей) характеристики для своего корабля.

speed — скорость полета снаряда, выпускаемого из данного оружия.

length — длина снаряда у этого оружия.

damage — урон, причиняемый снарядами этого оружия всем игровым объектам.

У ракет (а они, как известно, славятся тем, что их можно успеть подорвать прежде, чем они сделают это с вами) присутствуют такие характеристики, как hit_points («здоровье» ракеты) и armour (броня ракеты).

Пламя из дюз

Тем, кому хочется прослушать или изменить игровую музыку, речь, а также некоторые из звуковых эффектов, советую использовать путь <Каталог игры>\streams\audio. Там вы найдете следующие подкаталоги: \ambient, \music и \speech. В первом из них собраны звуки, производимые окружением (к примеру, шум на улице). Во втором — вся игровая музыка, а в последнем — речь персонажей игры.

ка). Этот параметр, как и два следующих, измеряется в метрах.

height — высота.

length — длина.

Призы

В папке \power_ups находятся файлы, в которых прописаны бонусы, получаемые вами при нахождении различных полезных вещичек и предметов (каждому такому предмету соответствует одноименный файл). Все эти файлы имеют схожую схему построения (единственное различие заключается в том, что некоторые параметры могут отсутствовать в определенных файлах).

feature_life_time — продолжительность действия предмета.

power_up_factor — бонус «здоровья» в процентах (этот параметр присутствует только у вещей, предназначенных для починки вашего корабля).

fly_through — будет ли данный приз передвигаться по космосу (в этом случае вам придется за ним погоняться) или будет стоять на месте, дожидаясь, пока вы его подберете (1 — да, 0 — нет)?

weapon_factor — во сколько раз увеличивается (или уменьшается при отрицательном значении этой характеристики) сила вашего оружия (этот параметр имеется только у усилителей)?

hit_points — «здоровье» сюрприза. Если речь идет о вредном экземпляре (о таких в игре немало), лучше поставить здесь значение поменьше, чтобы он вам не мешал.

armour — броня предмета.

width — ширина вещи.

height — ее высота.

length — ее длина.

Корабли

Разобравшись с директорией \power_ups, переходим к папке \ships, внутри которой лежат подкаталоги. В каждом из таких подкаталогов валяются несколько файлов. Файлы в подкаталоге \aliens посвящены космическим кораблям чужих, в \cops — полицейским, в \corparate — кораблям, принадлежащим корпорации, в \independent — независимым кораблям, в \marauder —космическим пиратам, в \multiplayer — «шкурам», доступным в многопользовательской игре, в \navy — навигаторам, в \player — кораблям, за которых может управлять игрок (только в синглплеере), в \utility — вспомогательным «калошам». Разберем структуру местных файлов.

hit_points — «здоровье» корабля.

armour — его броня.

Вооружение

Директория \weapons является заключительной в списке подкаталогов папки \sims, что находится в архиве resourse.zip. Файлы внутри \weapons (нас интересуют только те, что имеют расширение *.ini) несут в себе следующие атрибуты и характеристики местного вооружения (у некоторых видов оружия отсутствуют определенные параметры).

lifetime — время, через которое снаряд, выпущенный из данного вида оружия, автоматически исчезает (конечно, только в том случае, если он ни во что не попал).

Что касается роликов, то их можно найти на втором диске с игрой в каталоге \Movies. Записаны они в формате *.bik, и просмотреть их можно с помощью программы Bink Video Player. Напоследок напомню, что несохранность резервных копий редактируемых файлов игры небезопасна для ее здоровья. Посему делайте резервные копии. Удачного вам высшего пилотажа. А что может быть выше космоса? Только Космос! ■

Изменяем управление

Одним из недочетов игры является невозможность настроить управление на свой вкус. Но для нас это не страшно: все можно исправить, если подойти к делу, так сказать, с нужного боку. Да взять его — дело — за румяные жабры. Для этого зайдите в игровую директорию и хватайте... подкаталог \configs. В нем лежат файлы default.ini и keyboard_only.ini, которые мы можем подредактировать. В обоих файлах прописана конфигурация управления (в первом — управление для джойстика, если, конечно, таковой у вас наличествует, а во втором — для клавиатуры). Хватайте нужный вам файл и начинайте копаться в его внутренностях. После надписи "I-War II developer mode commands" следует основной блок файла. Внутри него в квадратных скобках указаны различные функции, которые выполняются при нажатии на клавишу, указанную на следующей строке, вида Keyboard, X (или Joystick1, X, если речь идет о кнопке джойстика), где X — название клавиши. Кнопок, привязанных к одной функции, может быть и несколько — в этом случае они прописываются через запятую или на разных страчках. Если вы хотите поменять клавишу для выхода в меню во время игры и назначить на выполнение этой функции, например, "Пробел", найдите надпись "[Options.Leave]" и на следующей строке напишите "Keyboard, Space" (без кавычек).

Статья №9

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)

Игровые конструкторы

Обзор программ для создания виртуальных миров

Создание игр — процесс долгий и очень трудоемкий, как вы уже, наверное, заметили. У кого-то могут быть нелады с художественными способностями, и будь он хоть трижды победителем городской олимпиады по информатике, без дизайнерских замашек писать программы, где все завязано на графике, ему бессмысленно. А кто-то, наоборот, повергая в шок преподавателей изобразительного искусства, ни бельмеса не смыслит во всех этих алгоритмах. Конечно, в этом случае таким людям надо найти друг друга и кооперироваться до посинения, но что делать в ситуации, когда человек просто хочет посидеть вечером перед компьютером, чтобы завтра или, скажем, через недельку поразить друзей и знакомых самой настоящей компьютерной игрой?! А нужно всего-то ничего... воспользоваться одной из программ для создания виртуальных миров...

Просто добавь воды (Klik&Play)

Создание игры — это на 60% программирование. Если их убрать, то остается 40% на рисование и написание музыки. А если еще взять готовую графику и скачать откуда-нибудь кучу файлов MIDI — над чем же останется трудиться тогда? Неужели сбылось заветная мечта Буратино вырастить плодоносящее растение одним мановением мыши? Как ни странно, но похоже на то.

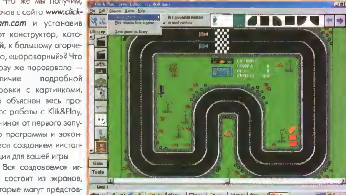
Это не бред, компания Clickteam действительно выпустила конструктор игр Klik&Play, создание игры в котором соответствует названию — кликни и играй.



Типичная игра для Klik&Play.

Само собой, ни на что серьезное этот конструктор не претендует. Примитивная графика, оконный режим, отсутствие AI как такового ограничивают создаваемые игрушки аркадами и головоломками для двух человек. На этом месте можно было бы уже фыркнуть и перейти к следующей части, если бы не тот факт, что для создания игры, которая убьет пару вечеров, вам потребуется лишь немного времени и умение водить мышкой.

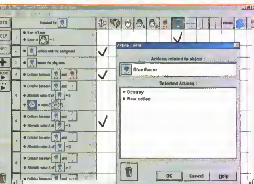
Что же мы получим, скачав с сайта *www.clickteam.com* и установив этот конструктор, который, к большому огорчению, «шароварный»? Что сразу же порадовало — наличие подробной справки с картинками, где объяснен весь процесс работы с Klik&Play, начиная от первого запуска программы и заканчивая созданием инсталляции для вашей игры.



Редактор сцены в Klik&Play.

Вся создаваемая игра состоит из экранов, которые могут представлять собой целые уровни, начальную заставку или фрагмент лабиринта. Сначала при помощи редактора уровня вы наполняете экран графикой, которая берется из подключаемых библиотек. Для создания динамизма можно назначить картинкам какое-нибудь поступательно-вращательное движение.

Когда сцена готова, вы открываете редактор событий и начинаете перечислять все возможные условия и что надо делать в случае их появления. Например, при старте сцены было бы неплохо проиграть какой-нибудь звук. При столкновении снаряда, ловко пущенного первым игроком, со лбом второго производим с неподвижным телом все необходимые манипуляции.. И так далее. Самое главное — вам не придется ничего вколачивать на клавиатуре, а только выбирать нужные опции из появляющихся тут и там окошек.



Режим редактирования событий.

Когда вы соорудите пару сценок и оформите все необходимые взаимодействия предметов, можно считать игру оконченной и посмотреть ее прямо в редакторе (для отладки), а если все будет в порядке, то сделать .exe-файл, запихать его вместе с нужными .dll в инсталляционную программу и парализовать на следующий день работу родного офиса/школы/института.

Осталось только сказать, что графические и музыкальные библиотеки можно как создавать самому, так и скачивать из Интернета. Кроме того, в комплекте Klik&Play есть с десяток уже готовых игр, которые можно совершенно чудным образом препарировать.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ½ ④ ⑤

Сестра, молоток! (The Games Factory)

Klik&Play, потрясая своей простотой, не может тем не менее прикрыть ничем подходящим собственную примитивность. Хоть MineSweeper и является самой распространенной в мире игрой, душа просит чего-то большего. Ну что же, взяв на вооружение все те же принципы, ребята из Clickteam соорудили конструктор, название которого опять же по максимуму отражает суть: The Games Factory, а по нашему — «Штамповальня Игр».

По сути, TGF представляет собой тот же KnP с раздутыми возможностями. Те же системы сцен и событий, опять все делается через щелчки мышкой, максимум визуальности.

В то же время есть и улучшения, и главные из них — поддержка полноэкранного режима

и скроллинга. Помните бесконечные аркады на «досонивских» приставках? Теперь у вас появилось возможность состряпать такую же, естественно, с гораздо более качественной графикой, ведь все спрайты вы можете рендерить хоть в 3D Max'е. События организовываются в удобные группы, а противники, управляемые компьютером, подчиняются более сложным законом.

Все сцены в The Game Factory отображаются здесь.

А это уже редактор уровня в TGF.

События в TGF разделяются на группы.

Можно проигрывать анимацию в форматах .fli, .avi и QuickTime, играть звуковые дорожки с CD и создавать скринсейверы. Для уровней можно использовать анимационные ряды, перемещаемый фон и скроллинг тайлов. Есть опция сохранения данных в .ini-файле.

Кроме того, игры, которые вы создаете, можно использовать на Web-страницах. Для этого игрокам потребуется скачать специальный плагин, а вам — экспортировать игру в Internet-формате. Это решение, кстати, является золотой серединой между другими технологиями для on-line геймерства. Приспособить Flash для создания игр — занятие довольно хитроумное, да и возможностей там маловато, а писать игры на Java ничуть не проще, чем на C++. Поэтому, если бы не плагин, к которым у серферов искони подозрительное отношение, эта технология давно могли бы вооружиться «мегаигровые порталы».

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Итак, эти два продукта, не требуя обсолютно никаких программистских навыков, дают очень четкое понятие о построении игры и могут быть рекомендованы начинающим разработчикам для того, чтобы почувствовать, что называется, вкус процесса. Когда желание творцов превзойдет возможности этих конструкторов, вы будете более точно знать, как делать игру уже при помощи языка программирования.

Язык для создания игр

Никто не спорит с тем, что C++ является наиболее популярным языком для создания компьютерных игр. Однако маленькая ирландская команда разработчиков под руководством **Джеймса Хантера** решило, что популярный — не значит легкий. В результате они приступили к разработке собственного языка для *быстрого* создания игр. А какой стандартный язык обычно ассоциируют с термином «быстрое создание»? Правильно — Бейсик. Вот и этот язык называется GamesBasic.

Что же в нем такого особенного? Ну, во-первых, это на 80% по форме и содержанию старый добрый Бейсик. Во-вторых, остальные проценты составляют функции для работы со стандартным игродельческим материалом: спрайтами, картинками, звуками, музыкой, а также путями (Paths), по которым могут двигаться спрайты. Этого джентльменского набора вполне хватает для создания неприхотливой логической игры или аркады. По задумке, готовый проект можно экспортировать в **исполняемый файл**, приложение **ActiveX**, а также, что самое главное и прогрессивное, — в **Java-апплет**, что дает возможность вставить игру в любую Web-страницу (и создать собственный игровой on-line центр).

GamesBasic реализован через единую среду разработки (IDE), которую можно видеть на картинке. Общие впечатления о нем довольно положительные, всю задумку можно было бы похвалить, если бы не... Ложка дегтя, которая всегда в бочке меда сыщется. Надо только хорошенько поискать.

Кажется, проект умер. Функциональность застыла на версии 0.40, в которой можно рисовать прямоугольнички, спрайты и развлекаться со стандартными бейсиковскими функциями. Согласитесь, не густо. И это очень печально, поскольку все как один затененные (суть — нереализованные) пункты меню и неработающие кнопочки обещают очень вкусную функциональность.

Но не все потеряно. GamesBasic входит в разряд редких для братии Windows проектов с открытым исходным кодом. А это значит, что, если вы достаточно заинтересуетесь, можете продолжить разработку собственными усилиями. Можете даже предложить свою помощь разработчикам: их адреса, номера ICQ, документация и последняя информация о разработках есть на сайте *www.gamesbasic.com*.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

А если посерьезней

Двухмерные аркады и Web-страничные головоломки — это хорошо, но напоминает детство. Что же делать сейчас, в эпоху третьих «ЖиФорсов» и динамического освещения? Самым распространенным ответом в последние несколько лет являлась рекомендация использовать движки для трехмерных игр.

«3D-энжойны» намного упрощают жизнь и делают создание игры доступным для масс. Но для создания профессионально выглядящего продукта вам необходим опыт в областях программирования графических библиотек. Пусть даже всю часть игры, относящуюся к процедурам рендеринга, за вас уже выполнили (это и есть 3D-движок), вам еще придется программировать элементы пользовательского интерфейса, искусственный интеллект, систему скриптов и проигрыватель музыки и звуков. Это дает вам большой простор для фантазии, большую гибкость... и сулит массу проблем, если вы делаете первые шаги в программировании.

А что если еще более упростить весь описанный процесс? Покоцаем язык программирования, оставив в нем только то, что действительно нужно, сделав его простым и понятным, как Бейсик, одновременно не теряя в производительности. Сделаем библиотеки для интерфейсов и скриптов. Что же мы получим?

Получим систему создания трехмерных игр под названием 3D GameStudio.

Так, так, так. Давайте разберемся. Что вы там говорили про язык? Ага!

Game Studio — шутка ли?

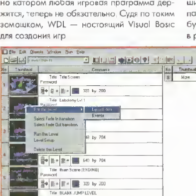
Местным языком программирования у нас является некий WDL, по заявлениям разработчиков, во много раз проще, чем C++. Естественно, он привязан к GS и является чем-то сродни скриптом (*см. «Игроманию» №6*). Как и всякий уважающий себя язык, WDL является объектно-ориентированным. И более того: он предназначен исключительно для создания трехмерных приложений, откуда вытекают его способности к мультизадачности и 3D-арифметике. При этом язык нельзя упрекнуть в примитивности: здесь присутствуют массивы, функции, указатели и процессы.

Но помните про легкость! Теперь вам не надо ломать голову над обычными задачами гейм-программеров. Каждый объект в трехмерном мире задается собственным скриптом поведения, а их взаимодействие автоматически контролируется движком. Программирование главного игрового цикла-столпа, на котором любая игровая программа держится, теперь не обязательно. Судя по таким замашкам, WDL — настоящий Visual Basic для создания игр.



Здесь создаются миры для GameStudio. Редактор по имени WED.

Скорость прорисовки — больная тема всех новых движков. Что по этому поводу нам скажет A5? Для удаления невидимых поверхностей движок использует комбинированную систему BSP-деревьев и модных порталов, причем оптимизированную под большие уровни. Утверждается, что игры под A5 пойдут в софтовом режиме на старых ноутбуках, а имея P-350 и TNT2, мы получим в разрешении 1024x768 — 70 fps (тут поспорить не с чем, так оно и есть на самом деле). Интересно, что A5 близок к Genesis3D по возможностям, за исключением нескольких моментов, самый главный из которых — возможность рендеринга открытых поверхностей.



Редактор моделей MED. Не 3D Max, конечно, но для «первых нужд» сгодится.

Пару слов про остальные возможности: Game Studio — это полноценный игровой конструктор. Вам не понадобится даже устанавливать отдельные программы моделирования — все предусмотрено. Компилятор скриптов и уровней входят в комплект, а все модели создаются в собственном Model EDitor'e. От вас потребуется только что-нибудь вроде «Блокнота», чтобы скрипты писать, хотя я бы порекомендовал для этой цели нечто более мощное, к примеру, Aditor.

И даже не думайте замахиваться помидорами, как сделают некоторые хардкорные программисты при одном сопоставлении Basic и 3D. WDL свои программы компилирует, и за счет этого они во много раз быстрее бейсиковских программ, которые транслируются виртуальной машиной. По скорости WDL почти не уступает C++, причем его программы меньше по размеру и делают меньше ошибок, а чтобы лишних вопросов не возникало, синтаксис сделали на основе JavaScript. Само собой, что возможности его сильно ограничены собственной специализацией, и C++ даст программисту большие возможности и гибкость.

GameStudio несет в своем сердце трехмерный движок под названием A5 Conitec (это создатели) утверждает, что комбинация WDL и A5 не требует наличия программистского опыта вообще. Просто учитесь программированию, делая игры.

А теперь о серьезном. Несмотря на то, что с сайта *http://conitec.net/a4info.htm* можно скачать тестовую версию (или взять ее с *нашего компакта*), для реального использования придется раскошелиться на энную сумму. Но зато вам при этом никто ***не запрещает делать «шароварные» и коммерческие игры***. Так можно не только окупить затраты на приобретение конструктора, но и получить прибыль. Кстати, прямо на сайте разработчиков такие проекты всячески поощряются и рекламируются. Вы также можете скачать тысячи текстур, десятки моделей и даже карт для собственного использования. Отдельного слова здесь заслуживают учебники, которые помогут вам освоиться с программой. Помимо стандартной документации по WDL, можно скачать учебники по созданию игры конкретного жанра. Например, пошаговая инструкция по конструированию RPG или летного симулятора. Единственный минус — все написано на супостатских языках древней Европы, но зато щедро сдобрено картинками.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

В завершение разговора хочется сказать, что для начинающих создателей игр и просто интересующихся подобные конструкторы — просто находка. Сейчас практически ко всем прогрессивным играм вы можете сделать свои модификации. Но ведь гораздо интереснее сделать собственную, оригинальную игру, при этом затратив ничуть не больше усилий. Поэтому дерзайте, а мы поможем вам в том, чтобы ваши произведения увидело как можно больше людей.

Присылайте результат творчества к нам в редакцию, и мы поместим их на компакте!



Кадр из тестового уровня. Если отбросить страхолюдные текстуры, все вполне прилично.

Dash
dash@ranet.com.ru

Трон диктатора

Редактор карт к Tropico

Редактор	встроен в патч 1.02
Где взять	устанавливается из вышеуказанного патча
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	средняя
Документация	вложена в патч
Дополнения	

«Заплатка» на...

Tropico — игра очень оригинальная. Потому и редактор к ней появился весьма оригинально. Не в игре, не с адд-оном, а с патчем. Существуют два небольших архива, в которых и содержатся все файлы, необходимые вам для того, чтобы ваять собственные острова.

Комплект же файлов таков: **tropico.exe** (пусковой файл, непосредственно обновляющий игру до версии 1.02), **eventget.exe** и **eventadd.exe** (файлы для работы со скриптами), **editor.txt** (документ по работе с редактором) и вспомогательныe файлы в лице **edeffect.txt**, **edcondit.txt** и **history.txt** (последний совершенно бесполезен).

Для начала работы с редактором необходимо все файлы скинуть в корневой каталог (при этом заменится пусковой файл), и потом можно запускать игру. Патч ставится и на локализацию от **1С**. Об успешности установки свидетельствует надпись **"Версия 1.02"** в углу начального экрана игры.

Весь процесс редактирования игры делится на две части — **прорисовку карты** и **подстановку скриптов**, но обо всем по порядку.

Карта — ложь, да в ней намек

Изготовление карты начинается с того, что вы выставляете условия игры, выбрав **"запуск игры на случайной карте"**. Если вы не хотите получить ерунду, то об установках игры следует подумать уже на этом этапе. То есть установить характеристики острова и его будущего правителя.

Началась игра. Включайте паузу и ищите клавишу **Ctrl**, потому как основные команды редактора запускаются именно так, в ***режиме чит-кодов***. И самым главным чит-кодом станет сам редактор. Для его запуска необходимо при зажатой клавише **Ctrl** набрать слово **EDITOR**. То, что ничего немедленно перед вами не появится, еще не повод сетовать на превратности судьбы — редактор заработал (кстати, выключается он точно так же). Есть еще две необходимейших функции, запускаемых тем же способом. **RAPIDO** позволяет проводить изменения на острове немедленно, а не оставлять их на попечение местных жителей (то есть, если здание может стоять в данной точке, то оно просто встанет там, а не будет долго строиться). **EXACTO** позволяет подрегулировать финансовый вопрос. Кстати, все изменения в архитектуре отнимают деньги, так как считается, что идет обычная игра.

Кроме того, есть и другие операторы. **MUERTE** позволяет умертвить выбранного жителя. **REMOVEPEOPLE** удаляет весь народ с карты, чтобы не мешался под ногами. **POLITICALDIFFICULTY**, **ECONOMICDIFFICULTY**, **RATEDDIFFICULTY** позволяют изменить различные характеристики сложности карты (если некоторые «прохлопали» этот процесс во время выбора условий карты). Также можно импортировать в игру карту при помощи **IMPORTMAP**. Для этого у вас должен быть черно-белый рисунок соответствующего географического объекта в формате **.pcx**, причем море будет на нем черным, а горы — белыми (с соответствующими переходами). И вот карта создана, можно непосредственно приступать к режиму редактирования.

Детализация проведена!

Включив режим редактора карты, вы получаете доступ непосредственно к **"волшебным" клавишам**, которые и являются, по сути, редактором. Давайте познакомимся с «хотками» (или «горячими клавишами») поближе.

R — панель "уровня почвы". При включенной первой клавише вы получаете возможность изменять ландшафт по своему усмотрению — при наведении на конкретный квадрат можно вытягивать почву вверх или вниз. При этом учтите, что при стандартном положении камеры будет тянуться **западный угол** квадрата. Остальные две клавиши служат для выравнивания поверхности в какой-то местности (а вдруг вам захотелось сделать равнину?) и понижения ландшафта до уровня моря (естественно, не стоит этого делать в горах посреди острова). Зажатая клавиша SHIFT помогает быстрее делать ровные места. Кроме того, сбоку есть стандартная **панель размера кисти**, которой вы собираетесь осквернять поверхность острова.

V — добавка растительности. В первом положении добавляет деревья на остров, во втором — рубит их, оставляя пни. Также может сочетаться с SHIFT.

Z — бульдозер. Не забудьте включить функцию RAPIDO, иначе все будет сноситься так же долго, как в игре. Бульдозер служит для счистки пней и ненужных домов.

F — тотальная прорисовка ландшафта. Не стоит ею пользоваться, поскольку сделано это функция не очень удачно, и первое, что вы наверняка сотворите, — "забетонируете" воду (закрасив ее каким-нибудь сухопутным цветом). Обратитесь к этой «горячке», когда полностью разберетесь с прочими возможностями.

P — локальная раскраска ландшафта. Работает в двух видах. Моноландшафт — кладется один тайл. И **смесь ландшафтов** — когда

«Скальпированная» гора. Возводим Пик Коммунизма.





Умер... Нечего с кодами баловаться.

кисть накладывает одновременно два-три ландшафта в случайном порядке. Естественно, стоит обратить внимание на размер кисти. Кроме того, поскольку для моря в основном меню была выделена всего одна текстура (глубина как бы определена), есть способ увеличить глубину водоемов, а заодно и количество рыбы в них. Для этого надо **"рисовать по воде"** с зажатыми **SHIFT** (глубина увеличивается) или **Ctrl**.

M — панель добавления полезных ископаемых. К сожалению, в ***локализованной версии эта функция не работает***. Но если вы счастливый обладатель загранкорабочки, то смело включайте опцию и раскидывайте ископаемые по карте.

U — добавление населения. Предельно простая операция. Появляется меню, из которого вы выбираете людей необходимой для вашей карты профессии. Можете ее хоть всю бомжами заселить. Вот только смотрите, как бы не получилось такое заселение случайным, не зависящим от вашей воли. Ведь банкиры без банков превращаются в безработных. Вот вам и толпы незапланированных бичей. Тут же можно подкинуть на карту различных **домашних животных**.

SHIFT + O — меню строительства зданий. Не забудьте включить режим **RAPIDO**, иначе не дождетесь, когда же ваши здания построятся. Да, обратите внимание на то, что расставляются здания все равно **за деньги**. Так что не оставьте вашу карту в положении крупнейшего государственного долга.

И последнее — как же сделать случайную карту стандартной миссией? Для этого нужно всего лишь сохранить уровень. Затем в каталоге с игрой отыскать каталог **GAMES**, там выбрать вашу карту. Изменить расширение с ***.gm2** на ***.mp2**, после чего перенести файлы в каталог **MAPS**. Вот вы и получили новую стандартную карту.

С миру по скрипту

Казалось бы, что еще нужно от карты: все работает — и замечательно. Но, оказывается, есть еще и скрипты, позволяющие ***производить события***. Скрипты прицеплены к самим файлом карт и редактируются обычным текстовым редактором вроде **Notepad**, хотя и имеют расширения ***.evt**. Есть еще файлы с расширением ***.oth** — это файлы пояснений. Они соответствуют названию карты и комментариям к ней в меню выбора карты в игре.

Для работы со скриптами у вас есть файлы **eventget.exe** (для выкорчевывания скриптов из карт) и **eventadd.exe** (для добавления скриптов к картам). В связи с тем, что разработчиками было выбрано "гениальное" расширение для стандартных карт, придется несколько помучиться, чтобы все заработало. Необходимо вытащить ярлыки от вышеописанных файлов на **Рабочий Стол** вашего компьютера. После этого пробираетесь в папку **MAPS**, цепляете интересующую вас карту мышкой и тянете ее на необходимый вам ярлык (смотря чего хотите — добавить или «выдрать» скрипты). Если добавить, то в каталоге карт появится новый каталог с названием, аналогичным названию карты, которую вы мучили. В ней-то и лежат файлы скриптов.

Итак, из чего состоит скрипт? В нем **7 элементов**, причем обязательным является только первый (**частота скрипта**). Все остальные можно и не использовать. Рекомендую потренироваться сначала в добавлении скриптов к картам, начиная с безобидных сообщений, и уж потом переходить на грандиозные изменения в жизни жителей. Кстати, группы, состоящие более чем из одного скрипта, лучше объединять в отдельные папки.

Элементы скрипта:

1. Частота скрипта.
2. Возможность срабатывания скрипта более одного раза.
3. Используются ли в скрипте все люди или здания.
4. Условия выполнения скрипта.
5. Сообщения при выполнении скрипта.
6. Возможность выбора для игрока и различные события в зависимости от этого.
7. Эффекты.

Давайте разберемся с этими элементами поподробней.

Частота — это скрипт наподобие **CheckFrequencyDayBegin** или **CheckFrequencyDayEnd**, идущий самой первой строкой. Способствует активизации скрипта. Меняется только **Day** на **Week**, **Month**, **Year**. Есть и несколько специфических скриптов час-

Я попытался сделать Сахару... Пальмы все равно растут!

Куда нам столько банкиров и танцовщиц?

тоты. CheckFrequencyBriefing выполняется сразу же после начала сценария, CheckFrequencyOnlyWhenCalled срабатывает только в случае положительной проверки другого скрипта, а CheckFrequencyAlmanacScore активизируется при открытии "Блокнота".

Возможность срабатывания скрипта более одного раза — вещь необязательная, может и не прописываться. Просто если вы желаете, чтобы событие было одноразовым, то второй строкой должна быть строка ExecuteOnlyOnce.

Возможность срабатывания скрипта на всех зданиях/людях — решение на свой страх и риск, поскольку разработчики не гарантируют работу этих строк. Но если вы захотите что-то сделать со всеми людьми/зданиями, то для вас приготовлены строки LoopThroughAllBuildings и LoopThroughAllUnits.

Условия выполнения скрипта — иногда для того, чтобы скрипт начался, нужно не только дата, но и какое-то условие. Простейшее из них — Condition Year>=1952. Это означает, что скрипт сработает не раньше 1952 года. Можно устанавливать и более сложные условия с логическими связками (AND или OR) — Condition (Money > 5000), OR (Year>1960). Числа в условиях не должны содержать запятых, долларовых знаков и прочих спецсимволов.

Кроме того, есть список выражений, которые игра понимает как часть условий. Он находится в файле edcondit.txt. Для выражений, начинающихся с GS, есть возможность добавить LTD в начало выражения, что даст возможность получить сумму с самого начала игры (иначе будет использоваться сумма текущего года).

Если вы желаете не только произвести событие, но и проинформировать об этом игрока, то для этого служат строки скрипта MessageTypeBottomRight (текст в кружке справа), MessageTypeDossier (текст в виде письма) и MessageTypeSpecial (используется только со скриптом CheckFrequencyAlmanacScore и выдает текст в "Блокнот"). После этого идет строка MessageText с последующим текстом в кавычках. Текст может разделяться на строки при помощи \n, что означает перевод каретки, и содержать текущие числовые значения типа [MONEY]. Пример текста:

MessageText «Приветствую! \n\nУ игрока есть [MONEY] на счету в банке.»

Все переменные, которые могут быть использованы в тексте (а их немало), можно найти в файле editor.txt.

Возможность выбора для игрока — для повышения интересности сценария просто необходимо поставить игрока перед выбором с принципиально разными результатами в зависимости от выбора. Обычно в начале выдается какое-то сообщение с последующими ответами (до 5), приводящими к тем или иным изменениям. Выглядит это так:

Choice1Text «Я выбираю поддержку России для дальнейшего процветания моего народа.»

Choice1Effect CallEvent fe_buyit

То есть при этом выборе (первая строка) происходит некоторое событие (вторая строка), в данном случае — запуск другого скрипта. Количество событий, в отличие от количества выборов, не ограничено.

Эффекты — в редакторе предусмотрены общие эффекты, которые могут использоваться как результат выполнения условий или один из результатов при выборе (см. предыдущий пункт), так и отдельно. Тогда их пропись будет выглядеть так: **GeneralEffect AddTo Money –5000**. Вот категории эффектов: **SetTo, AddTo, MultiplyBy, CallEvent, GameWon, GameLost**. Наиболее используемая — **AddTo**, необходимая для прибавления/убавления денег и прочих ресурсов. **SetTo** и **MultiplyBy** используются для более сложных изменений: игровой счет, счет в швейцарском банке. Полный список возможных для этих переменных изменений находится в файле **edeffect.txt**. **CallEvent** используется для запуска другого скрипта. **GameWon** и **GameLost** просто позволяют выиграть или проиграть игру.

Вот и освоены основы редактирования Tropico. И если работать над картой предельно просто, то для освоения скриптов я бы рекомендовал все же посмотреть, как они работают в приложенных к игре сценариях. Именно при помощи скриптов можно создавать маленькие «тропические» шедевры.

Удачи вам на нелегком пути стратегического картостроя! Пусть все ваши скрипты будут прописаны без ошибок, а банкиры никогда не превращаются в убыточных для государства бомжей. ■



Квартал в разрезе.

or@NGE
orange@igromania.ru

Многоликий "картострой"

Обзор универсальных игровых редакторов

Не "Ворлдкрафтом" единым, как говорится, жив маппер. Кроме общепризнанных лидеров вроде Worldcraft и Radiant существует масса других многофункциональных редакторов, поддерживающих абсолютно все игры, сделанные на движке "Квейка".

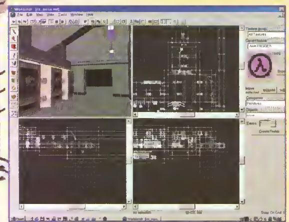
В данном обзоре представлены наиболее популярные и функциональные редакторы. Мы не стали описывать такие непопулярные программы, как, например, BSP Build или совершеннейшее недоразумение Virtus Deathmatch Maker.

В комплекте с каждым редактором поставляются программы-компиляторы и файлы со списками entity (активных объектов) для основных игр (Quake'a и Half-Life). Дополнительные конфиги для других игр можно найти на сайтах разработчиков.

Редактор	Worldcraft
Разработчик	Valve Software
Объем	8 Мб
URL	http://halflife.gamedesign.net
Возможности	100% игровых
Сложность	высокая
Удобство	почти идеал
Поддерживает	Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Soldier of Fortune

Этот редактор первоначально был сделан для первого Quake, после чего был куплен Valve, существенно доработан и использовался для создания оригинальных уровней для Half-Life, Opposing Force и Counter-Strike. На наш взгляд, Worldcraft является редактором, охватывающим абсолютно все возможности игры, наиболее удобным и понятным как для новичков, так и для профессионалов.

В настоящее время широко используются версия 1.6 (полностью поддерживает Quake, Quake 2, Hexen 2 и Soldier of Fortune), версии 2.0 и 2.1b (предназначена для работы с Half-Life и Counter-Strike), а также версия 3.3 (модифицированный вариант 2.x с поддержкой OpenGL и множеством дополнительных функций, таких как rotation texture lock, отображение entity в виде спрайтов) Кроме того, теоретически существует Worldcraft PRO, который планировали распространять как отдельный коммерческий про-



дукт, но по непонятным причинам работы над этой версией редактора были прекращены, надеюсь, что временно.

О работе с этим редактором мы уже неоднократно писали, так что расскажу вкратце. Интерфейс «классический» четырехоконный — вид сверху, спереди и сбоку-слева плюс окно 3D preview. Слева находится тулбор с кнопками переключения режимов курсора (создание архитектуры, создание действующих объектов, работа с текстурами и т.п), слева от рабочего пространства расположено окно выбора текстур и контекстно зависимые меню (настройка объектов и геометрии). Каждому из режимов соответствует свой курсор, чего не наблюдается в других редакторах Теперь о системных требованиях. версии до 3.3 весьма резво работают на слабых системах С разрешением экрана 800x600 16 bit особых проблем со скоростью не возникнет даже на Pentium 200. Версия 3.3 требует OpenGL да и систему значительно мощнее.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	Qoole 9
Разработчик	Lithium Software
Объем	3 Мб
URL	http://qoole.gamedesign.net/
Возможности	95% игровых
Сложность	средняя
Удобство	так себе
Поддерживает	Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Sin. В будущем разработчики обещают добавить поддержку движков Unreal Engine и Lith Tech

Один из самых первых редакторов для Quake Первая версия работала под DOS, обладая при этом классическим Windows интерфейсом. Название редактора расшифровывается как Quake Object Oriented Level Editor, объектно-ориентированный, то бишь редактор уровней. Это не более чем выпендреж, ибо остальные редакторы являются не менее объектно-ориентированными.

Qoole практически ничем не отличается от Worldcraft, а если и отличается, то явно не в лучшую сторону Объекты в Qoole не создаются с нуля том, где вам это надо, а загружаются в готовом виде аккуратненько посередине карты, причем с таким расчетом, что текстура оказывается наклеена очень криво. Огорчает полное отсутствие «горячих клавиш», без которых работа сильно замедляется. Очень неудобный модуль работы с текстурами Сильно ограниченная база данных по действующим объектам не позволяет полностью воспользоваться возможностями игры, не зная наизусть специфических команд и функций Из плюсов отмечу низкие системные требования, симпатичные значки entity (вы сразу видите свой объект на карте, не в виде цветного кубика, как в Worldcraft, а в таком виде, как он выглядит в игре на самом деле)

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Редактор	QuArK
Разработчик	Dynamic Software
Объем	4 Мб
URL	http://www.planetquake.com/quark
Возможности	150% игровых (шутка, близкая к реальности)
Сложность	высокая
Удобство	на любителя
Поддерживает	Quake, Quake 2, Quake 3, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Sin, Kingpin, Elite Force, Hired Team Trial

О работе с этим редактором мы подробно рассказывали в 5 номере за 2001 год на примере редактирования Hired Team Trial. К популярному издательскому пакету редактор не имеет никакого отношения. QuArK в данном случае расшифровывается как Quake Army Knife, то есть инструмент на все случаи жизни, каковым он, в принципе, и является.

QuArK позиционируется разработчиками как полноценный пакет для разработки модификаций и представляет собой редактор уровней, моделей и pak-архивов в одном флаконе. Редактор уровней — штука весьма и весьма своеобразная: вместо привычных четырех окон мы имеем одно плюс небольшое 3D-предпросмотр окошко. Сориентироваться поможет встроенный компас. При желании можно переключиться в классический четырехоконный режим. Существенным нововведением можно назвать иерархический список всех объектов — теперь у вас не возникнет проблем с нахождением нужного предмета на большой карте, как это часто случалось в Worldcraft.

Окно 3D работает в Software, Glide и OpenGL режимах и имеет большое количество настроек вроде просмотра всех моделей, размещенных на карте, и цветного освещения. Встроенный редактор моделей довольно удобный, имеющий все необходимые функции; он практически не уступает Milk Shape 3D. Из плюсов также отмечу очень широкие возможности по настройке интерфейса, вплоть до добавления собственных кнопок, довольно оригинальный способ управления рабочим пространством — карту можно крутить как угодно. И возможность загрузки карт без декомпиляции, прямиком из bsp-файла.

А минусы такие: слишком «нестандартный» интерфейс, к которому очень трудно привыкнуть, особенно если вы до этого работали с другим редактором, огромное количество настроек, в которых легко запутаться, и высокие системные требования.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	QERadiant
Разработчик	Id Software & Robert A. Duffy
Объем	2 Мб
URL	http://www.qeradiant.com
Возможности	100% игровых
Сложность	очень высокая
Удобство	удобно (если привыкнуть)
Поддерживает	Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Heavy Metal FAKK 2, Kingpin, Soldier of Fortune, Sin

«Облегченная» версия официального редактора, входящего в состав практически всех SDK (Software Development Kit) для игр на движке Quake 2 и 3. Поддержка Half-Life/Counter-Strike, сделанных, как известно, на основе первого Quake, представлена в виде плогина, довольно сырого и глючного. Сам редактор рассчитан в первую очередь на профессионалов, следовательно, очень сложен в использовании и «жрет» много системных ресурсов. Интерфейс классический четырехоконный, с широкими возможностями настройки.

Редактор заточен под Quake 2, а в случае с Quake 3 является, пожалуй, единственным полноценным редактором. Если у вас имеется опыт работы с другими 3D-редакторами, скорее всего, вам не составит особого труда освоить и QERadiant, особенно если вы обратитесь к *4 и 5 номерам «Мании»* за этот год!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	Tread 3D
Разработчик	Prospect Vector
Объем	12 Мб
URL	http://www.planetquake.com/tread
Возможности	99% игровых
Сложность	средняя
Удобство	не очень
Поддерживает	Quake, Quake 2, Quake 3 (при наличии плагина), Half-Life, Hexen 2, Counter-Strike, Daikatana, Kingpin, Soldier of Fortune

Этот довольно «молодой» редактор разрабатывался изначально для Half-Life, причем с оглядкой на Worldcraft, и как разработчики не свернули себе шею — остается только удивляться: с "Ворлдкрафта" слизано почти все, от расположения кнопок на тулборе до окна настроек. В конечном итоге Tread, несмотря на то, что он уже дорос до версии 2.2, представляет собой жалкое подобие Worldcraft 1.0 1996 года выпуска.

Единственным преимуществом перед конкурентами можно назвать разве что работу с Daikatana, которую практически ни один из распространенных редакторов не поддерживает, хотя, если учитывать «популярность» этой игры, последнее достоинство Tread-а сводится на нет.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Редактор	qED
Разработчик	Wizard Works
Объем	4 Мб
URL	http://www.3dmatrix.com
Возможности	90% игровых
Сложность	средняя
Удобство	на любителя
Поддерживает	Quake, Quake 2, Half-Life, Counter-Strike

Коммерческий, но в то же время не слишком популярный (да и не слишком качественный) редактор. В свое время пользовались популярностью мелкие редакторы отдельных частей игры qMED, qPED и qWAD от той же конторы (кстати сказать, тоже коммерческие и сильно уступающие по всем параметрам своим бесплатным аналогам). Практическими никакими достоинствами не выделяется и во многом уступает бесплатным редакторам. Интерфейс стандартный, в три-четыре окна, настраиваемый. Как и в большинстве других программ, в 3D Preview три режима: textured, flat и wireframe. Единственной интересной вещью можно назвать возможность использования отрицательных брашей — объектов, образующих пустоту в тех местах, куда они помещены (их использование позволяет избежать использования функции carve, которая при неумелом обращении может серьезно повредить архитектуру). Главный же недостаток, практически сводящий на нет немногочисленные достоинства этого редактора, — отсутствие нормального менеджера текстур, без которого невозможно даже обклеить разные плоскости одного объекта.

① ② ③

На этом позвольте завершить обзор. Удачного творчества! И не забывайте про наш Counter-Strike конкурс!

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Военный конструктор

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Часть вторая: Справочник генерала

Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встроен в игру
Возможности	40% игровых
Сложность освоения	в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного

После прочтения данной статьи: 70% игровых

Сложность освоения: в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного.

Приветствую, генералы! Перед вами вторая статья из цикла по гениальнейшей игре современности. Сегодняшний рассказ будет довольно монотонным и прочтению вне редактора не то что не подлежит, а просто не поддается. Тема одна, но большая: команды редактора. Это, собственно, то, чем вы будете «описывать» свою миссию. Без них невозможно создать какой-нибудь достойный уровень. Естественно, все команды в рамки статьи просто-напросто не влезут, и я отобрал самые важные, по моему мнению. Полный ассортимент всяческих команд вы сможете найти на диске следующего номера (пока вам и этих сполна хватит).

За прошедший месяц очень многое изменилось: вышли программы, упрощающие редактирование некоторых моментов; количество созданных миссий уже только в России исчисляется сотнями, а в мире, наверное, тысячами; моды плодятся как кролики. Да, движок OFP — воистину отличная платформа для любой военной игры: бери любую войну и делай по ней свой OFP. Кстати, обязуюсь в последующих номерах сделать подборку всех находящихся в разработке модов, с перечислением самых перспективных. Подробнее о всем новом читайте в колонке новостей. Обещанный FAQ выйдет только в следующей статье, ибо сентябрьский номер на момент написания этих строк только-только должен поступить в продажу, и вопросов от вас, естественно, еще не пришло. Итак, приступаем.

Справочник генерала

Если вы это читаете, значит, подсознательно понимаете, что должны знать основной редактор игры как свои пять пальцев. Если вы не знакомы с ним, то пожмите его дружески протянутую руку либо самостоятельно, либо с помощью руководства, опубликованного в *предыдущем номере «Мании»* (предпочтительно, конечно, второе).

Ниже будет приведен список команд с разъяснениями по их назначению. Эти команды прописываются в строках **Initialization**, **Condition**, **Activation** и т.п. Также они используются при создании скриптов, о чем мы поговорим в следующих номерах.

Команды времени и погоды

Acctime — проверка скорости времени
Синтаксис: Acctime
Получаемое значение: 1 (скорость нормальная), <1 (замедлена), >1 (ускорена).
Пример: _gamespeed = AccTime

daytime — отображает текущее время.
Синтаксис: daytime
Получаемое значение: текущее время (устанавливается в редакторе).
Пример: MyTime1 = DayTime.
Примечание: 3:30 PM будет отображена как 15.5.

setAccTime — устанавливает скорость времени.
Синтаксис: setAccTime значение
Пример: setAccTime 1.0.
Примечание: значения меньше 1 приводят к замедлению времени, больше 1 — к ускорению.

skiptime — переводит время на определенное количество часов вперед.
Синтаксис: skiptime значение.
Пример: skiptime 5.

setovercast — погода.
Синтаксис: значение1 setovercast значение2.
Пример: 20 SetOverCast 0.8
Примечание: значение1 — время в секундах, значение2 — от 0 (ясное небо) до 1 (пасмурно).

setfog — устанавливает уровень туманности.
Синтаксис: значение1 setfog значение2
Пример: 20 SetFog 0.8.
Примечание: значение1 — время в секундах, значение2 — от 0 (чисто) до 1 (сплошной туман).

Команды движку

disableAI — запреты AI.
Запреты:
AUTOTARGET — запрет на прицеливание.
MOVE — запрет на передвижение.
Синтаксис: имя юнита disableAI запрет
Пример: aP disableAI «move».

disableuserinput — отключить или включить прием команд с манипуляторов (клавиатуры, мышки, джойстика).
Синтаксис: disableuserinput True/False.
Пример: DisableUserInput TRUE
Примечание: игра будет продолжать реагировать на Alt+Tab и Ctrl+Alt+Del.

enableradio — включает и отключает радио.
Синтаксис: enableradio True/False
Пример: EnableRadio FALSE — игрок не будет получать сообщения по радио.

fademusic — изменение громкости.
Синтаксис: время изменения fademusic громкость
Пример: 4 fadeMusic 0.5 — за четыре секунды звук станет в два раза тише
Примечание: если значения громкости меньше 1, то звук будет затухать, а есть больше — увеличиваться

Подобные команды: **fadesound** (звук).

Forceend — завершение миссии.
Синтаксис: Forceend.

Новости Flashpoint

Причуды английской версии

Главным событием месяца стал выход английской версии Operation Flashpoint. Помимо очень хорошо оптимизированного сетевого кода, поддержки джойстика и исправления тонны ошибок, специально в американскую версию были включены: новый джип, всеми любимый «Хаммер»; вертолет «Апач»; как аналог «Хаммеро» представлен советский БРДМ, но без башни; обещанные Су-25, «Чинук» и «Вулкан»



тоже присутствуют. В редактор добавился новый инструмент — **Mission Wizard**. Его призвание — сделать создание миссии максимально простым. Его возможности — создавать миссии по одному-единственному шаблону. Другими словами, никому он не нужен. Так, для понта привинтили, как и режим **Easy** в редакторе. Вообще говоря, ляпов в американской версии полно, начиная с отсутствия башни у БРДМ и заканчивая перепутанными картинками техники в мануале. Будем надеяться, что русскую редакцию подобные казусы обойдут стороной. Владельцы европейской версии могут скачать бесплатный апдейт до американской.

Разработчик года

На проходящей (-шедшей) сейчас всемирно известной выставке ECTS'2001 **Bohemia Interactive Studio** (авторы Flashpoint) получила почетный приз **PC Game Developer Award**, что можно приблизительно перевести как «Лучший разработчик для PC». Поздравляем!

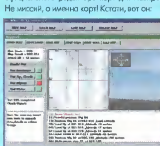
Он от бабушки ушел, он от дедушки ушел...

Судьба Flashpoint в России наконец-то решена. Неразбериха по поводу локализации действовала всем на нервы на протяжении целых двух месяцев. Сначала компания **«Бука»** объявила о том, что будет издавать OFP на территории России. Через некоторое время оно опровергло свое заявление. Еще через некоторое время всплыли слухи о том, что дело не обошлось без **«1С»**. И вот, когда уже никто не сомневался

в том, что «1С» будет издавать OFP, как гром среди ясного неба грянула новость о том, что издателем выступит-таки «Бука». Видимо, борьба за ТАКУЮ игру было ожесточенной. Кстати, по слухам, «1С» собиралась включить в игру собственную компанию за СССР, есть ли подобные задумки у «Буки» — пока неизвестно.

Чудеса редактирования

На известном Flashpoint-ресурсе *www.flashpointcenter.com* появился скрин из неофициального редактора карт для Flashpoint. Не миссий, а именно карт! Кстати, вот он:



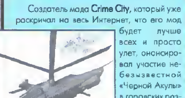
Одновременно с предоставлением возможности редактировать карты разработчики данной программы обещали исправить недостатки оригинального редактора. Вся Flashpoint Community с нетерпением ждет релиза.

Армейская игра

В Сети по адресу *http://fair4all.cz/OF/* появился сайт клана Armed Forces. Клан очень необычный. Дело в том, что в него берут только людей, которые реально отслужили в рядах Вооруженных сил. Количество членов уже перевалило за полсотни. Кстати, как говорят в Сети, военные в целом очень положительно относятся к OFP, что в компьютерной индустрии бывает довольно редко.

Черная «Акула» закусит «Апачем» в следующем году

Создатель мода **Crime City**, который уже раскричал на весь Интернет, что его мод будет лучше всех и просто улет, анонсировал участие небезызвестной «Черной Акулы» в городских разборках. Для пущей убедительности показал даже скриншот разрабатываемой модели.



Первая бета-версия мода обещает появиться летом следующего года.

«Хаммер» v2.0

Не успела появиться американская версия, как умельцы уже успели прикрутить к «Хаммеру» пулемет. Если у вас появилось резкое желание поставить такой же пулемет на крышу «Хаммера» в своей версии, то вам сюда: *www.operationflashpoint.d2.cz/Download/Editor/hmmwvmg[1].intro.zip*.

Пример. ?(not alive MySoldier): Forceend — если MySoldier умер, то миссия заканчивается.

Hint — отображает подсказку в левом верхнем углу во время игры.

Синтаксис: Hint «подсказка»

Пример: Hint «Move to the next waypoint! \n And it's the next line.»

Примечание: для переноса по строкам используйте «\n», как показано в примере.

Подобные команды: **Hintc** (то же самое, но игра становится на паузу), **HintCadet** (то же самое, но работает только на уровне сложности «кадет»).

musicvolume — устанавливает громкость музыки.

Синтаксис: musicvolume значение.

Пример: musicvolume 2.

Подобные команды: **soundvolume**.

Savegame — сохранение игры — отметка, с которой игрок может рестартиться.

Синтаксис: Savegame

Пример: ?(GetDamage MyGuy < .5): Savegame.

Команды присвоения

addmagazine — добавить боеприпасы.

Синтаксис: имя юнита addmagazine боеприпас.

Пример: MySoldier AddMagazine «M16».

Примечание: смотри приложение «Оружие».

addMagazineCargo — добавляет в объект (техника и ящики с оружием) боеприпасы в нужном количестве.

Синтаксис: объект addMagazineCargo [боеприпас, количество]

Пример: MyCrate AddMagazineCargo [«HK», 5].

Примечание: смотри приложение «Оружие».

Подобные команды: **addrating** (прибавить к рейтингу столько-то очков), **addscore** (прибавить очков), **addweapon** (добавить оружие), **removeweapon** (удалить оружие — необходимо сначала отобрать оружие у солдата, прежде чем давать новое), **addweaponcargo** (добавить оружие в технику или ящики), **clearmagazinecargo** (убрать все боеприпасы из техники или ящиков), **clearweaponcargo** (убрать все оружие из техники или ящиков), **removeallweapons**, **removemagazine**.

assignascargo — привязывает определенный юнит к другому в качестве пассажира.

Синтаксис: имя юнита assignascargo имя юнита (техника)

Пример1: MySoldier AssignAsCargo MyTruck — солдат MySoldier привязан к MyTruck.

Пример2: «_x AssignAsCargo MyTruck» foreach (units group aP) — вся группа солдата aP привязана к MyTruck.

Примечание: «привязать» не значит «засунуть». Чтобы посадить один юнит в другой, используйте команду ordergetin или вейпоинт типа Get In (см. предыдущий номер).

Подобные команды: **assignasdriver** (как водителя); **assignasgunner** (как стрелка), **assignascommander** (как командира).

Команды юнитам

Action — определенный юнит выполняет определенное действие.

Синтаксис: имя юнита Action [действие].

Пример. aP action [«STROKEGUN»].

Примечание: описание действий смотрите в соответствующем приложении.

allowdamage — допустить или нет повреждение юнита.

Синтаксис: имя юнита allowdamage true/false.

Пример: IgromaniaGuy AllowDamage FALSE — IgromaniaGuy неуязвим.

Примечание: в новом патче (1.10) данную команду отключили.

Подобные команды: **allowfleeing** (может или нет юнит отступать), **allowgetin** (могут или нет юниты определенного массива погружаться в технику).

combatmode — текущий боевой режим юнита.

Варианты: **BLUE** — не стрелять, **GREEN** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, а командир подразделения не укажет определенную цель; **WHITE** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, огонь по собственному усмотрению, **YELLOW** — стрелять по целям, указанным командиром; **RED** — стрельба по собственному усмотрению.

Синтаксис: combatmode имя юнита.

Пример: ?(combatmode aP == «GREEN»):aP sidechat «Request permission to fire!» — юнит aP увидел врага, который вошел в зону уверенного поражения, и спрашивает разрешение на огонь.

Подобные команды: **SetCombatMode** (смена режима по ходу игры).

Commander — помечает командира юнита.

Синтаксис: Commander имя юнита

Пример: (commander myTank) globalchat «I was born to command».

CommandFire — команда командиру открыть огонь по юниту.

Синтаксис: имя юнита CommandFire имя юнита

Пример1: MySoldier CommandFire EnemySoldier — приказ солдату открыть огонь по вражескому солдату.

Пример2: units group MySoldier CommandFire EnemySoldier — приказ группе юнита MySoldier открыть огонь по вражескому юниту.

Примечание: при использовании массива приказ получат только юниты из первой встретившейся в массиве группы.

Подобные команды: **commandfollow** (следовать за ним командиром); **CommandStop** (остановиться); **CommandTarget** (выбрать цель для подчиненных); **commandwatch** (приказ следить).

CommandMove — командир указывает точку, в которую следует направиться отряду.

Синтаксис: имя юнита CommandMove [координата X, координата Y].

Пример1: Soldier1 CommandMove [1000,1000].

Пример2: [Soldier1, Soldier2] CommandMove GetMarkerPos «Marker1» — Soldier1 и Soldier2 должны направиться к Marker1. Маркеры создаются в соответствующем меню редактора.

Подобные команды: **dofire**, **dofollow**, **domove**, **dostop**, **dotarget**, **dowatch**

flyinheight — устанавливает высоту, на которой должен лететь юнит.

Синтаксис: имя юнита flyinheight величина

Пример: Mi-24 FlyInHeight 75

Примечание. действует только на класс Air

globalchat — юнит говорит всем определенную фразу.

Синтаксис. имя юнита globalchat «фраза».

Пример1: MyIdiot GlobalChat «I'm the King of the World!».

Пример2. MyGuy GlobalChat MyString.

Подобные команды. **groupchat** (сообщение своей группе), **sidechat** (стороне), **globalradio** (радиокоманда всем), **groupradio** (радиокоманда группе).

Land — команда на приземление юниту класса Air.

Синтаксис: имя юнита Land «land»

Пример. mi-24 Land «land».

Примечание: «land» должно обязательно присутствовать.

LeaveVehicle — командир группы приказывает подчиненным покинуть технику.

Синтаксис. имя юнита 1 LeaveVehicle имя юнита 2 (техника).

Пример: group MyGuy LeaveVehicle vehicle Myguy.

Примечание: данная команда не заставляет солдат выпрыгивать (eject). Если игрок — командир, то команда не действует.

lockwp — закрывает или открывает юниту возможность двигаться к следующему waypoint'у.

Синтаксис. имя юнита lockwp True/False

Пример: aP lockWP false.

moveincargo — помещает юнит в машину в качестве пассажира без физического перемещения в игре оного.

Синтаксис. имя юнита 1 moveincargo имя юнита 2 (техника)

Пример: aP MoveInCargo mytank.

Примечание: для выполнения данной команды перемещаемый юнит должен быть привязан к данному средству передвижения (см «Команды присвоения»)

Подобные команды: **moveincommander**, **moveindriver**, **moveingunner**

OrderGetIn — отдать приказ юнитам массива залезть в технику, к которой они привязаны (см «Команды присвоения»).

Синтаксис: массив OrderGetIn true

Пример: [Officer,Soldier,Civilian] ordergetin true.

reveal — заставляет юнит обнаружить местоположение вражеского юнита.

Синтаксис: имя юнита reveal имя вражеского юнита.

Возвращаемое значение:

Пример: MySoldier reveal enemy.

setbehaviour — устанавливает юниту боевое поведение. Аналогично эффектом на вейпоинтах в редакторе

Доступные поведения: **CARELESS** — «плевать на все», просто взял и пошел; **SAFE** — солдаты двигаются в полной уверенности в безопасности сего занятия, убрав оружие за спину, **AWARE** — остерегаться; **COMBAT** — бой, юниты передвигаются с оружием в руках и готовы в любую секунду ринуться в бой; **STEALTH** — скрытное передвижение. Юниты передвигаются максимально осторожно и ложатся на землю.

Синтаксис: имя юнита setbehaviour поведение.

Пример: Soldier SetBehaviour «CARELESS»

SetFormation — аналогично вейпоинтам в редакторе. Устанавливает построение для группы

Оружие

Названия оружия, которое используется пехотинцами, и боеприпасов к нему. Используется в командах **hasweapon**, **addweapon**, **addmagazine** и иже с ними. Сначала указано оружие, а через тире — боеприпасы, в скобках — пояснения

СССР

AK74SU — AK74
AK74 — AK74
AK74GrenadeLauncher — GrenadeLauncher
AK47CZ (AK-47 v.58) — AK47
AK47 — AK47
AK47GrenadeLauncher — GrenadeLauncher
PK — PK
SVDDragunov — SVDDragunov
RPGLauncher — RPGLauncher
AT4Launcher — AT4Launcher
9K32Launcher — 9K32Launcher

НАТО

HK (H&K MP5SD) — HK
M4 (XM-177E2 or Car-15) — M4
M16 — M16
M16GrenadeLauncher (M16 with M203) — GrenadeLauncher
M60 — M60
M21 — M21
LAWLauncher — LAWLauncher
CarlGustavLauncher — CarlGustavLauncher
AALauncher (FIM92A Stinger AA Launcher) — AALauncher

Снаряжение

Binocular — No Ammo
NVGoggles — No Ammo
Flare — Flare
FlareRed — FlareRed
FlareGreen — FlareGreen
FlareYellow — FlareYellow
SmokeShell — SmokeShell
SmokeShellRed — SmokeShellRed
SmokeShellGreen — SmokeShellGreen
HandGrenade — HandGrenade
Pipebomb (Satchel Charges) — Pipebomb
Timebomb — Timebomb Mine — Mine

Доступные построения: **LINE** — линией, командир по центру; **STAG COLUMN** — колонна россыпью (солдаты двигаются на удалении друг от друга); **WEDGE** — буквой V, командир подразделения на кончике буквы, **ECH LEFT** — слева от командира; **ECH RIGHT** — справа от командира; **VEE** — буквой V наоборот (клином), командир в вершине угла, **COLUMN** — колонной по два человека

Синтаксис. имя юнита SetFormation построение

Пример. myGrp setformation «WEDGE».

speedmode — отображает скоростной режим юнита.

Доступные режимы **FULL** — полная скорость; **NORMAL** — обычная; **LIMITED** — медленная.

Синтаксис: speedmode имя юнита.

Пример speedmode aP

setcaptive — сделать юнит пленным.

Синтаксис имя юнита setcaptive true.

Пример. Soldier SetCaptive true.

Примечание. для возвращения в нормальное состояние используйте false

setdamage — нанести повреждения юниту.

Синтаксис. имя юнита setdamage значение.

Пример: Soldier SetDamage 0.5.

Примечание: значения варьируются от 1 до 0; 1 — уничтожен, 0 — нет повреждений. Уничтоженному юниту можно прописать setdamage 0, и он оживет.

setfuel — устанавливает количество топлива для техники.

Синтаксис. имя юнита setfuel значение.

Пример: myTruck SetFuel 0.5.

Примечание значение от 0 (пустой бак) до 1 (полный бак).

setgroupid — устанавливает для группы позывные и цвет.

Доступные позывные: Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel.

Доступные цвета.

GroupColor1 — черный, GroupColor2 — красный; GroupColor3 — зеленый; GroupColor4 — синий, GroupColor5 — желтый, GroupColor6 — оранжевый; GroupColor7 — розовый

Синтаксис: имя группы setgroupid [позывные, цвет].

Пример: mygrp SetGroupID [«Alpha»,»GroupColor5»].

Команды проверки

Очень часто используются при создании триггеров, что позволяет динамически реагировать на изменения, произошедшие на поле боя.

Жив или нет (**alive**) — позволяет проверить, жив ли определенный юнит.

Синтаксис1: alive имя юнита.

Синтаксис2: not alive имя юнита.

Пример: alive aP — проверяет, жив или нет юнит с именем aP.

В машине или нет (**in**) — позволяет проверить, находится ли в определенной машине определенный юнит

Синтаксис: имя юнита in имя машины.

Пример: aP in Jeep — проверяет, в машине или нет юнит с именем aP.

Водитель или нет (**==driver**) — проверяет, юнит за рулем машины или нет.

Синтаксис: имя юнита == driver имя машины.

Пример. aP == driver Jeep.

Примечание: можно также проверить стрелка (gunner), командира (commander) и пр.

Скорость машины (**speed**) — проверяет скорость машины, в которой находится юнит.

Синтаксис: speed (vehicle off) < значение.

Пример: speed (vehicle off) < 5.

Дистанция (**distance**) — проверяет дистанцию от одного объекта до другого.

Синтаксис: объект1 distance объект 2.

Пример: aP distance leader aP > 450 — проверяет расстояние между юнитом и его командующим на предмет удаления на 450 м. Часто используется в игре; в случае такого удаления командир кричит, чтобы подчиненный возвращался в строй.

Может машина двигаться или нет (**canmove**) — проверяет способность машины к движению. В демке OFP, если вы разбивали джип, командир предлагал двигаться дальше пешком. Можете сделать то же самое с помощью этой команды.

Action

Мотор! Action заставляет определенный юнит выполнить определенное действие. Какое? Смотрите ниже.

STR_ACTION_GETIN_COMMANDER — залезть в технику в качестве командира.

STR_ACTION_GETIN_DRIVER — залезть в технику в качестве водителя.

STR_ACTION_GETIN_PILOT — залезть в технику в качестве пилота.

STR_ACTION_GETIN_GUNNER — залезть в технику в качестве стрелка.

STR_ACTION_GETIN_CARGO — залезть в технику в качестве пассажира.

STR_ACTION_HEAL — вылечиться.

STR_ACTION_REPAIR — отремонтироваться

STR_ACTION_REFUEL — заправиться

STR_ACTION_REARM — пополнить боезапас.

STR_ACTION_GETOUT — вылезть из техники.

STR_ACTION_LIGHTON — включить фары на технике.

STR_ACTION_LIGHTOFF — выключить фары на технике.

STR_ACTION_ENGINEON — завести двигатель.

STR_ACTION_ENGINEOFF — остановить двигатель.

STR_ACTION_WEAPON — переключиться на оружие.

STR_ACTION_MAGAZINE — перезарядить оружие.

STR_ACTION_TAKEWEAPON — взять оружие.

STR_ACTION_DROPTAKEWEAPON — взять (выбросить) оружие.

STR_ACTION_TAKEMAGAZINE — взять боеприпасы.

STR_ACTION_DROPTAKEMAGAZINE — взять (выбросить) боеприпасы.

STR_ACTION_TAKEFLAG — взять флаг.

STR_ACTION_RETURNFLAG — вернуть флаг.

STR_ACTION_TURNIN — высунуться из техники.

STR_ACTION_TURNOUT — залезть назад внутрь техники.

STR_ACTION_WEAPONINHAND — взять в руки оружие.

STR_ACTION_WEAPONONBACK — убрать оружие за спину.

STR_ACTION_SITDOWN — сесть.

STR_ACTION_EJECT — выпрыгнуть из техники на ходу.

STR_ACTION_LAND — включить посадочный автопилот самолета.

STR_ACTION_CANCEL_LAND — отключить посадочный автопилот самолета.

STR_ACTION_TO_DRIVER — пересесть на места водителя, если внутри техники.

STR_ACTION_TO_PILOT — пересесть на место пилота, если внутри техники.

STR_ACTION_TO_GUNNER — пересесть на место стрелка, если внутри техники.

STR_ACTION_TO_COMMANDER — пересесть на места командира, если внутри техники.

STR_ACTION_TO_CARGO — пересесть на место пассажира, если внутри техники.

STR_ACTION_HIDE_BODY — спрятать труп (Гостовски&Co).

STR_ACTION_TOUCH_OFF — взорвать заложенные заряды.

STR_ACTION_START_TIMER — установить таймер для бомбы.

STR_ACTION_SET_TIMER — прибавить к таймеру 30 секунд.

STR_ACTION_DEACTIVATE — отключить бомбу.

STR_ACTION_TAKEOFF_GOGGLES — отключить очки ночного видения.

STR_ACTION_TAKEON_GOGGLES — активизировать очки ночного видения.

STR_ACTION_MANUAL_FIRE — переключиться на ручное управление огнем в технике.

STR_ACTION_MANUAL_FIRE_CANCEL — отключить ручное управление огнем в технике.

STR_ACTION_HOVER — включить автозависание (для вертолетов).

STR_ACTION_HOVER_CANCEL — отключить автозависание (для вертолетов)

STR_ACTION_STROKEFIST — бить кулаком.

STR_ACTION_STROKEGUN — бить прикладом оружия.

Синтаксис1: canmove имя машины.

Синтаксис2: not canmove имя машины.

Пример: not canmove jeep.

Может стоять или нет (**canstand**) — медика, медика!

Синтаксис1: canstand имя солдата.

Синтаксис2: not canstand солдата.

Пример. not canstand aP.

Может стрелять или нет (**canfire**).

Синтаксис: canfire имя юнита.

Получаемое значение: TRUE (если юнит может стрелять) или FALSE (если обратное).

Пример: ?(!canfire MyTank):MyTank sidechat «Unable to fire!».

Примечание: команда не учитывает количество боеприпасов у юнита. Живые солдаты всегда получают TRUE. Лучше использовать эту команду для проверки техники

Есть оружие или нет (**hasweapon**).

Синтаксис: имя юнита hasweapon «название оружия».

Пример: aP hasweapon «M16».

Примечание: смотри приложение «Оружие»

Посчитать (count).

Синтаксис: count объект

Пример 1: Count units LohiGroup < IgromaniaGroup — смотрит, меньше ли число юнитов в группе LohiGroup, чем в группе IgromaniaGroup.

Пример 2: count units group aP < LohiGroup — смотрит, меньше ли число юнитов в группе игрока, чем в группе LohiGroup.

Пример 3: count thislist == «fleeing _x» count thislist — очень полезный пример. Он позволяет сделать активизацию триггера, когда все вражеские солдаты мертвы.

Пример 4: EnemyNumber = MyGuy CountEnemy ListOfAllUnits — определяет, сколько вражеских юнитов из массива видит MyGuy.

Пример 5: FriendsNumber = MyGuy CountFriendly ListOfAllUnits — то же самое, только касательно дружественных юнитов.

Пример 6 MyEnemies = WEST CountSide MyList — определяет, сколько юнитов у НАТО.

Пример 7: TanksLeft = «Tank» CountType ListOfMyUnits — определяет, сколько юнитов из массива принадлежат типу Tank.

Пример 8: ?(MyGuy CountUnknown [Tank1, Tank2] < 2):MyGuy SideChat «Tank spotted!» — определяет, сколько юнитов из массива неизвестны MyGuy.

Ты кадет? (**Cadetmode**) — проверяет, какой уровень сложности выставлен

Синтаксис: Cadetmode.

Получаемое значение. TRUE — Cadetmode или FALSE — Veteranmode

Пример1: presenceCondition not cadetMode — в cadetmode не появится

Пример2: ?(cadetmode):EnemyBMP Setdamage .8 — если включен cadetmode, нанести повреждение БМП

Патроны (**Ammo**) — показывает, сколько патронов осталось у юнита

Синтаксис: имя юнита Ammo наименование оружия

Пример: ?(MyGuy ammo «M16» == 0).aP sidechat «Reload damn it!».

Отступаем? (**fleeing**) — проверяет, отступает юнит или нет.

Синтаксис: fleeing имя юнита

Получаемое значение: TRUE (если отступает) или FALSE (обратное).

Пример: ?(Fleeing EnemyChopper):MyChopper SideChat «He's bugging out.»

Повреждения (**GetDammage**) — смотрит, сколько повреждений получил юнит.

Синтаксис: GetDammage имя юнита

Получаемое значение: число между 0 и 1, 0 — не поврежден, 1 — мертв

Пример: ?(GetDammage MyGuy > 5):MyGuy SideChat «I don't think I'm gonna make it.»

Ранен в руку? (**handsHit**) — смотрит, ранен или нет в руки солдат.

Синтаксис: handsHit имя юнита.

Получаемое значение: 0 (ранений нет) и 1 (ранения есть)

Пример: ?(HandsHit MyGuy == 1):MyGuy sidechat «Can't aim, think my arm's brake!»

Знает? (**KnowsAbout**) — проверяет, что знает один юнит о другом

Синтаксис имя юнита 1 KnowsAbout имя юнита 2.

Получаемое значение. от 0 (юнит 1 ничего не знает о юните 2) до 4 (юнит 1 знает все о юните 2 и его месторасположении)

Пример: ?(MyEnemy KnowsAbout MyGuy > 2): exec «soundalarm sqs»

✪ ✪ ✪

Вот и все на сегодня. Я попытался охватить самые часто используемые команды при создании миссий. Теперь уже можно создать что-то серьезное. А если появятся вопросы, то я всегда к вашим услугам (*ail@dubna.ru*). Тема Flashpoint огромна, о ней можно говорить бесконечно, но рамки статьи не позволяют раскрыть еще много очень интересной информации. Придется ждать следующего номера, в котором я расскажу о создании миссии вне редактора: о написании брифингов, добавлении своих звуков и музыки, анимации и т.д. Удачи на полях редакторов! ■

Стандартные коды

Independence War 2: Edge of Chaos

Для начала откройте defaults.ini с помощью "Блокнота", найдите строку developer_mode = 0 и замените ее на developer_mode = 1. Затем перейдите в каталог /configs и добавьте следующие строки в файл default.ini:

[icPlayerPilot.DevIndestructoble]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Теперь в игре одновременно нажимайте следующие комбинации клавиш:

I+CTRL+ALT — отсутствие повреждений;
X+CTRL+ALT — уничтожить выбранную цель;
G+CTRL+ALT — перейти к цели;
K+CTRL+ALT — поразить себя.

Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Введите коды во время игры:

.matteosartori. — открыть карту;
.daggins. — открыть карту;
.muchkoku. — бесконечный KoKu;
.conan — убирает все возможности сооружений, дает негативный KoKu, позволяет играть за восставших (начинаете новую игру на стороне клана Hojo)

Шестнадцатиричные коды

Europe Racer

Запускаемый файл er.exe или spel.exe. Бесконечный Nitro-ускоритель — 4A36A3 (90), 4A36A4 (90), 4A36A5 (90), 4A36A6 (90), 4A36A7 (90), 4A36A8 (90), 69E9F4 (64), 69E9F5 (00), 69E9F6 (00), 69E9F7 (00). Отсутствие повреждений (машины противника при этом тоже не разбиваются) — 44E195 (90), 44E196 (90)

Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Запускаемый файл: shogunw.exe.
Деньги больше не уменьшаются — 53949F (90), 5394A0 (90)

Игровые ресурсы

Dragonriders: Chronicles Of Pern

<Каталог игры>\gamedata\movies*.bik — мультики
<Каталог игры>\gamedata\music*.wav — музыка
<Каталог игры>\gamedata\sound*.wav — звуки и звуковые эффекты.
<Каталог игры>\gamedata\speech*.wav — диалоги персонажей.

Europe Racer

<Каталог игры>\Europe racer\avi*.avi — мультики. <Каталог игры>\Europe racer\game \ini** — скрипты с различными параметрами машин и других объектов. Текст можно редактировать с помощью любого текстового редактора, добиваясь тем самым различных неожиданных эффектов. Большая часть строчек снабжено комментариями на английском

Independence War 2: Age Of Chaos

<Каталог игры>\streams\audio\ — во всех каталогах лежат mp3 с голосами и музыкой. Все основные ресурсы, такие, как звуки и скрипты, находятся в обыкновенном zip архиве в каталоге игры (resource.zip). Скрипты покоятся в файлах типа *.ini, а звуки — в формате wav.

Max Payne

<Каталог игры>\movies\intro.mpg — стартовый видеоролик

Shogun — Total War: The Mongol Invasion

<Каталог игры>\credits\legols*.mpg, <каталог игры>\evonims*.mpg, <каталог игры>\movies* mpg — мультики и заставки. Попадаются очень красивые.
<Каталог игры>\foices\ — во всех каталогах wav и mp3 файлы с голосами и комментариями.
<Каталог игры>\fronted_files\ — во всех каталогах графика меню и заставок в tga формате
<Каталог игры>\loc\<язык>*.txt — тексты сообщений.
<Каталог игры>\models*.lbm — спрайты и текстуры (этот формат запросто понимает программа просмотра графики ACDSee).
<Каталог игры>\sounds\ — в каталогах wav с музыкальными заставками.
<Каталог игры>\standart\ — вымпелы и значки в форматах lbm и tga.
<Каталог игры>\textures\ — во всех каталогах текстуры в lbm формате.
<Каталог игры>\voices\ — во всех каталогах файлы wav и mp3 с голосами.

Антиквариат

Civilization

Во время игры нажмите SHIFT и введите 12345678. Теперь вы сможете увидеть всю карту, все вражеские города и получите возможность продавать вражеские строения.

Civilization 2

Печатайте во время игры:
разрешить ввод кодов — [CTRL]+[SHIFT]+[T];
редактировать параметры юнитов [CTRL]+[SHIFT]+[U],
редактировать «тронный зал» — [Q];
режим бога — god.

Войдите в cheat menu. Войдите в create unit и выберите advanced. Затем выберите obs., veteran, прокрутите список вниз — и вы увидите, что стали доступны новые летательные аппараты.

Чтобы получить 30000 условных единиц, откройте файл сохраненной игры с помощью hex-редактора. По указанному адресу для нужной вам нации измените стоящее там значение на FF FF

0E4E — Roman, Russian, Celt.
13C2 — Babylonian, Zulu, Japanese.
1936 — German, French, Viking.
1EAA — Egyptians, Aztec, Spanish.
241E — Americans, Chinese, Persian.
2992 — Greeks, English, Carthaginians.
2F06 — Indians, Mongol, Sioux.

Jungle Strike

Пароли на уровни.

02 — 2MMDLMMMY, 2MMFZMMMS, 2MMSXMMMP, XMM2TMMMR.
03 — 9BN8QMMMZ, 9BNK8MMM4, 9BNP4MMMC, CMN-BMMMZ.
04 — 9BB4ZNMM*, 9BB63MMMF, 9BBPMN-MMF, CMBRNMMM5.
05 — CMYBBMMMG, YVV6KNMMQ, YVVS8NMM2.
06 — YVCGSBMMR, YVCXBVMMN.
07 — MCXJXVMM4, MCXV5VMMK.
08 — MCZ8*CMMB, MCZQLCMMJ.
09 — MCLQMZMMX

Easter Eggs

Дальнобойщики 2

Под мостом, перекинутым через речку-переплюйку, что на трассе Бухоро—Петрозаводск, нужно свернуть с дороги и вести колеса прямиком налево, вдоль по крутому берегу. Как только увидите впереди поворот, снижайте скорость: вскоре в поле зрения появится фура с грузом чая, которую нужно доставить в Алмазный. Цепляете, транспортируете и получаете... почти четыре миллиона вечнозеленых рублей.

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Настольный «Властелин колец»

Перед выходом фильма Fellowship of the Ring, первой части трилогии The Lord of the Ring компании New Line Cinema, куча различных производителей суетится и покупает авторские права на производство самых разнообразных игр по фильму: TCG (Decipher), RPG (оно же), family boardgame (Hasbro и Kosmos Verlag), wargame (Games Workshop). Обо всех этих проектах, каждый из которых гордо именуется Lord of the Rings, читайте ниже. Но, оказывается, этот спектр еще не заполнен, и вот все та же Decipher Inc. заявила о разработке *квеста*.

«Квесты», по сути, являются чем-то средним между RPG и варгеймами. К шедеврам этого жанра относятся такие «нетленки», как Hero Quest от MB, Warhammer Quest от Games Workshop и Diablo RPG (которая вовсе не RPG, а именно «квест») от Wizards of the Coast. Все «квесты» наделены правилами тактического боя, картами подземелий (космических баз, крепостей и т.д.), набором фигурок героев и монстров и требуют наличия как обычных игроков (каждый из которых играет одним или несколькими персонажами), так и мастера (играющего за «плохих»). «Квест» — командная игра, главной целью которой является прохождение миссии. Из нескольких миссий строится компания. Кампании могут писаться самим мастером, а могут приобретаться готовыми у производителя.

1. Квест колец

Итак, Decipher в декабре 2001 выпускает коробку квеста Lord of the Rings, которая будет позиционироваться на рынке как вводная, демонстрационная игра для будущей RPG, при этом являющаяся вполне самостоятельным продуктом. В ней будут использованы упрощенные правила боя из LotR RPG, а сами правила помещаются в 32-страничном буклете. Первая кампания носит название Through the Mines of Moria и перекликается с содержанием будущего кинофильма.



2. Властелин семейный

Компания Hasbro, скупающая по всему миру самых перспективных производителей игр (к слову, Wizards of the Coast тоже принадлежат ей), в последнее время стало издавать качественную игровую продукцию под собственной маркой. Одной из наиболее продаваемых игр в США и Европе на сей момент является хасбровская настольная игра Lord of the Rings. Но самом престижном европейском конкурсе Spiel des Jahres («Игра Года»; конкурс немецкий, но общеевропейского пока и не организовали) «Властелин Колец» получил приз за лучшую игру по художественному произведению.

Эта настольная семейная игра в октябре получит несколько официальных коробочных дополнений, включая компанию по сценарию кинофильма. Одна из привлекательных сторон — возможность поиграть за Саурона, чья фигурка имеется в коробке.

3. Властелин карточный

Совершенно новую коллекционную карточную игру (TCG), события которой разворачиваются в Средиземье Толкиена, разрабатывает сейчас компания Decipher. Фирма приобрело права на разработку TCG и ролевой игры по этому миру сроком на 6 лет. И TCG, и RPG выйдут под названием Lord of the Rings (напомню, что долгое время на рынке существовали сходные продукты, антураж которых также относился к произведениям Толкиена, но они выходили под торговой маркой Middle Earth).

Новая карточная система будет впервые представлена в США и Канаде 6 ноября 2001. Первый сет включает около 340 карт. Вот даты и названия выхода сетов этой карточной системы (жирным шрифтом выделены базовые сеты, приуроченные к выходу очередной серии кинофильма)

1. **The Fellowship of the Ring — ноябрь 2001**
2. Mines of Moria — март 2002
3. Realms of the Elf-Lords — июль 2002
4. **The Two Towers — ноябрь 2002**
5. Battle of Helm's Deep — март 2003
6. Ents of Fangorn — июль 2003
7. **The Return of the King — ноябрь 2003**
8. Siege of Gondor — март 2004
9. Mount Doom — июль 2004

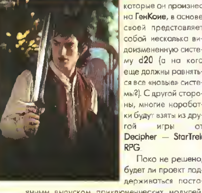
Геймплей LotR TCG равняется на Magic: The Gathering. По существу, в игре представлены 2 «цвета», из которых можно набирать колоды: *Shadow* (Саурон и Ко) и *Light* (все остальные). Победы в карточной партии можно добиться тремя путями: провести своего «хранителя» (*ring-bearer*) до конца «пути»; «совратить» чужого «хранителя», привлечь его на свою сторону, убить чужого «хранителя».

6 ноября появится англоязычная версия, но в дальнейшем планируется выпустить также французский, немецкий, испанский, португальский и итальянский варианты. TCG-производители, как и прежде, игнорируют русских. Обидно.

4. Властелин ролевой

События в толкиеновском Средиземье на этот раз будут происходить за семь лет до времени действия Fellowship of the Ring (книги и фильма, т.к. Decipher в равной мере будет опираться на оба источника). В этот период в мире царит временное затишье, и Бильбо еще не пришел к осознанию необходимости передать кольцо Гэндальфу.

Основная книга правил, содержащая приблизительно 350 страниц, появится на прилавках в феврале 2002 (ориентировочно). Механика RPG базируется на 2d6 и, по словам одного из разработчиков, которые он произнес на ГенКоне, в основе своей представляет собой несколько видоизмененную систему d20 (а на кого еще должны равняться все «новые» системы?). С другой стороны, многие наработки будут взяты из другой игры от Decipher — StarTrek RPG.



Пока не решено, будет ли проект поддерживаться постоянным выпуском приключенческих модулей, но зато известно, что будут созданы региональные дополнения по разным странам Средиземья (подарок фанатам этого мира). Кроме того, в перспективе возможно появление пересечений этой RPG и одноименного стратегического продукта от Games Workshop.

5. Властелин стратегический

Новый варгейм от Games Workshop будет состоять из трех вполне независимых тактических игр (но миниатюры будут задействованы одни и те же). Каждая часть появится в виде двух-трех стартовых боксов, и для первой это будут The Fellowship of the Ring и Warriors of Middle-Earth. Также будут коробки с очень многообещающими названиями: Attack at Weathertop (Атака назгулов у вершины Заверть), Escape from Orthanc (Бегство Гэндальфа из Ортханка), Ambush at Amon Hen (засада при Амон-Хене) и The Battle at Khazad Dum (Казад-Думское побоище). Выход боксов распланирован так, что первые появятся 7 ноября, а последние — под Рождество.



«Братство Кольца» — это тактический боевой симулятор, наподобие «Мордхайма» (Mordheim). Отсюда — множество плюсов: от небольшого количества миниатюр на боле боя (экономия в хозяйстве) до тщательной проработки правил (вплоть до подробного содержимого карманов). По обычаю GW, правила будут продаваться отдельной книгой, а не только вместе со стартовым боксом.

Другие ролевые новости

Warcraft III — официальный сеттинг «Третьей редакции»! Это заявление нашло подтверждение в свежем каталоге будущих продуктов WotC. Пока известно лишь одно название: Warcraft III Player's Guide под авторством *Джеймса Джакобса* и *Пола Петерсона*. Выход этого 160-страничного мануала запланирован на март 2002 года, однако на примере материалов, привязанных к миру Diablo II *(кстати — в следующем номере ждите о нем подробную статью!)*, можно предположить, что выпуск книги будет откладываться в соответствии с задержками релиза компьютерной игры. Стоимость будущего продукта — $26.95

Компания Green Ronin Piblishing сообщила, что d20-совместимый портовый город Freeport, приключение по которому заслужило высшую награду Origins Award, будет расширен и дополнен. В ноябре 2001 года на прилавках магазинов появится 160-страничная книга Freeport: The City of Adventure. Над книгой трудятся известные в игровой среде личности *Matt Forbeck*, *Hal Mangold* и *Chris Pramas*. Внутри книги нас ожидает полное описание города, его структуры, политики и известных мест. Более того, книга выйдет в жесткой обложке, что очень нехарактерно для большинства d20-совместимых продуктов.

Fading Suns тоже переводится на d20. Компания Holistic Design, выпускающая популярную сказочно-фантастическую ролевую Fading Suns, объявило, что d20-совместимая версия будет содержать новые правила по фантастическим устройствам и артефактам, от бластеров и энергетических щитов до кибернетики. Действие Fading Suns, мир которых хорошо известен и компьютерным играм, происходит в далеком будущем, около 5000 года н. э.

Канадская компания Guardians of Order анонсировала новый проект: ролевую игру в жанре «супергерои» — Silver Age Sentinels. Разработчики обещают нам одну из самых проработанных и гибких систем создания персонажей в истории ролевых игр. В ней будет использована хорошо зарекомендовавшая себя игровая механика Tri-Stat System (Big Eyes, Small Mouth 2nd.ed и Ghost Dog), правда, с довольно большими изменениями. Вместо d6 будет использоваться d10, добавятся новые модификаторы к атрибутам — модификаторы Силы, а также увеличится разброс атрибутов и характеристик. Модифицированная игровая механика будет называться D10 Tri-Stat System. Оно не будет привязана к какому-либо конкретному миру, хотя в книге приводится описание Серебряного Века комиксов (Silver Age of comics). Игрокам предлагается играть по любому подходящему супергероическому сеттингу: Земля далекого будущего, сказка, Вторая мировая, стимпанк и т.д. Более того, создатели позиционируют свою систему как универсальную, то есть не привязанную к супергероям. Это выводит новую игру совсем в другую лигу... но главное — чтобы все это работало. Выход Silver Age Sentinels назначен на лето 2002.

Новости по CCG-TCG

Harry Potter TCG от Wizards of the Coast вышла и успешно продается по всему миру. Скоро она доберется до России. Что оно собой представляет?

По некоторым оценкам, Harry Potter TCG в своей основе проще, чем Pokemon того же производителя. Первый сет состоит из 116 карт. Стартер включает 2 preconstructed-колоды по 40 карт каждая, жетоны-каунтеры, мало кому нужное «поле» и, естественно, книгу правил. Его стоимость — около $10. Бустер же стоит $3.29, и в него входят 11 карт. Сами карты делятся на следующие типы: characters, spells, creatures, items, adventures и lessons.

В этом же году должно выйти и первое расширение базового сета, которое именуется Quidditch Cup.

MAGIC: THE GATHERING

Новости августа - октября

Len Tiay (lentiay@yahoo.com)

У магов многое не так как у людей. Вот и магический сезон 2000-2001 годов завершается, как принято, в августе. Почему бы и не в августе? Сбор магического урожая венчает **Чемпионат магического Мира**, который в этот раз проходил в славном городе Торонто. Из 47 стран, принявших участие, наиболее близкой нам была Украина (которая выступила вполне успешно, попав в деньги и заняв 13 место). Почему российские бойцы, во главе с новым чемпионом, проигнорировали финальную схватку, покрыто густым, магического происхождения, туманом. Чемпионат же получился любопытным, даже без присутствия россиян. Начался он с проноса флагов всех стран-участниц, длился 5 дней, включая 2 дня Типа 2, 1 день рочестер-драфта, 1 день экстендед и день командного рочестер-драфта, завершился раздачей 400 тысяч долларов и короноцией нового чемпиона мира — *голландца Tom Van de Logt*, самого высокого (ростом около 2 метров) профессионального игрока в магию. Теперь уже и, формально, самого сильного. Определяющей колодой метагейма в Типе 2 неожиданно стала Saproling-Opposition, которая достаточно легко расправляется с огнями. Огней же ожидалось много. Очень много. Психологически неустойчивые маги меняли свои колоды буквально перед регистрацией (ходили слухи, что один из смышленных канадских дилеров продал вечером перед 1 днем соревнований 180 Yavimaya Coasts!). В итоге получилось, что много было не огней, о, как нетрудно догадаться, именно Saproling-Opposition. Наиболее прозорливые игроки, среди которых оказался и новый чемпион мира, сыграли различными черно-красными колодами, где присутствовали кошмарные для сапролингов Plague Spitter и даже Bloodfire Dwarf! (так отличились известные Kibler и Fuller). В финале Van de Logt просто разорвал в клочья сапролингов Alex-а Borteh 3-0. А Огни все же присутствовали в Топ 8, благодаря тому, что эта колода время от времени "просто" выигрывает (весь Топ 8 см. на компакте).

Командные соревнования выиграла *команда США*. Американцы побеждали практически на всех мировых чемпионатах, но на этот раз им пришлось действительно поднапрячься — после первого "стандартного" дня команда шла на 43 месте с результатом 6-12, причем чемпион США Trevor Blackwell опозорился со счетом 0-6 (вот он-то как раз попал со своими огнями на всех тех, кто их так заранее ненавидел). Тем не менее, янки еще раз доказали, что в драфте им равных нет, пройдясь по головам до финала, где с трудом, но одолели своими тип-двошными колодами норвежскую сборную.

Не обошелся Чемпионат без скандалов. Из Топ 8 был дисквалифицирован без призов наш старый знакомый по Топ 8 ГранПри Москва *David Williams* за манипуляции с колодой (у него были вынуты некоторые карты, а именно — Accumulated Knowledge).

По результатам сезона Игроком Года назван немец *Kai Budde*, набравший больше всех профессиональных очков.

Ну а следующим грандиозным фестивалем "Магии" станет Magic Invitational, куда по приглашениям соберутся все лучшие игроки плюс наиболее популярные, определенные голосованием в Интернете. Борьба развернется за право увековечить свое имя и физиономию на придуманной победителем же карточке магии.

Новости варгеймов: Warhammer

Пришествие Тау, долгожданное событие, запланированное на осень 2001 года, состоялось! Во вселенной Warhammer 40.000 появились две новые расы: *Крут* и *Тау*, и для Тау уже выходит стартовый бокс и Кодекс. Более того, для регулировки баланса у Космодесанта уже появился спецотряд *«Стража Смерти»* для борьбы с Ксеномами. Судя по тяжелому вооружению этого отряда, новые Пришельцы — серьезные ребята. Бои с Тау уже состоялись на Canadian Games Day и продолжатся на Games Workshop Open's Games Day 30 сентября.



И — новость с отечественных фронтов. В Москве на ст. м. "Полежаевская" открыт клуб "BaltFire", предназначенный для поклонников Warhammer. Помимо прочего, в клубе происходит продажа моделей и миниатюр. Там же можно заказать покраску или самому воспользоваться мастерской. Все правила регистрации, новости и нюансы можно посмотреть на сайте *www.vault-zero.ru*, а пообщаться — на *www.rolemancer.ru* на форуме *Wargames*. Телефон клуба "BaltFire": 195-9129

Новости подготовлены крупнейшим отечественным порталом по ролевым играм и варгеймам **РОЛЕМАНСЕР** *(www.rolemancer.ru).* ■

В восьмом номере "Мании" мы напечатали первую часть книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия". В следующем номере, совмещающим в себе звания "сентябрьского" и "предыдущего", последовала вторая часть. И сейчас, как вы легко можете посчитать, применив логарифмический калькулятор, перед вами — третья часть. Публикации дальнейших блоков книги продолжится также и в следующих номерах "Мании".

В оформлении статьи использованы предоставленные автором фотографии с реальных ролевых игр.

Редакция

Ролевые игры живого действия

Глава 1: Принципы отыгрыша
(продолжение)

Атрибутика

В этой главе мы на время оставим в покое высокие материи и побеседуем о самом очевидном из элементов ролевой игры. Поговорим об атрибутике. О тех самых "деревянных мечах", которые недалекие люди считают основой наших игр. А также костюмах, скипетрах, кубках и прочей бутафории.

Нужна ли вообще ролевой игре атрибутика, и если да, то зачем? Почему бы не поиграть в том, в чем приехали: в джинсах и свитере (штормовке, малиновом пиджаке, фраке — нужное подчеркнуть)?



Если говорить о ролевой игре вообще, а не только о полевой, то атрибутика вовсе не обязательна. В самом деле любители настольных систем D&D, GURPS и прочего превосходно обходятся без доспехов и камзолов. Но вот полевая игра в обычных костюмах — дело редкое... В чем причина такого различия?

Во время настольной ролевки всегда рядом мастер — ведущий, готовый услужливо описать во всех деталях то, что мы видим. На полигоне около нас никакого мастера не будет, нам предлагается воспринимать игровой мир собственными глазами. И уж, как минимум, мы должны как можно лучше понимать, что же мы видим перед собой. По виду игрока в джинсах непросто догадаться, кто он — солдат или офицер, король или придворный. А уж если персонаж — какое-нибудь сказочное чудовище, то без помощи маски потенциальному наблюдателю будет совсем сложно уяснить себе, кое именно...

Нет, конечно же, можно одними лишь средствами пластики, жеста, слова мгновенно показать, кого изображаешь. Но для этого требуется немалое умение, которое приобретается с годами. И если вы — не профессиональный актер, на вашей первой игре его у вас точно не будет. Чем проще постороннему наблюдателю угадать, кто перед ним, — тем лучше...

Символика

Отсюда следует первое необходимое свойство игровой экипировки: она должна четко и понятно обозначать вашу роль.

Точнее — то, что увидел бы случайный обитатель игрового мира, если бы встретил вашего персонажа: он ведь может быть не совсем тем, кем кажется. Шпиону не обязательно носить маску-домино... Но явное обличье должно быть видно и понятно всем и каждому!

Если у персонажа есть должность или звание, которое, как предполагается, всем известно, не забудьте по возможности снабдить свой костюм соответствующими атрибутами. Если вы король, то короной, рыцарь — шпорами, бургомистр — золотой цепью.. И пусть для того, чтобы их заметить, не придется вглядываться. Даже если это будет чуточку нарочито — игра стоит свеч...

Не забудьте о признаках принадлежности к определенному народу, стране и так далее. Постарайтесь заранее выяснить, что собираются носить земляки вашего персонажа. Нет, жителям города не нужно облачаться в униформу, но что-то общее вам очень не помешает. Неужто приятно всю игру отвечать на вопрос, откуда вы?

А если вы играете героя, которого полмира знает в лицо, озаботьтесь и *персональной* атрибутикой. Поищите характерные внешние приметы в книге, по которой играете.

Всяческие странности

Если (от чего я вас еще неоднократно предостерегу) вам пришла в голову не слишком разумная мысль сыграть лицо не того пола, к которому вы в жизни принадлежите, потрудитесь *самым явным образом* подчеркнуть пол персонажа. Если дама играет мужчину, то чем-то средним между брюками и лосинами ей не отделаться! В этом случае я настоятельно рекомендую обзавестись по меньшей мере накладными усами или бородой. Или "накладной лысиной". А если этого ваш персонаж не допускает — не играйте его. Потому что другие способы избежать обращений в женском роде и прочих конфузов, мягко говоря, ненадежны. Мужчине, которому пришла в голову идея сыграть дамскую роль, чуть проще: за исключением Шотландии, мужчины обычно не носят юбок, но в любом случае я бы советовал позаботиться хотя бы о накладном бюсте...

Если вам надо сыграть существо нечеловеческой расы — это тоже должно быть видно с первого взгляда (конечно, если ваша раса внешне отличается от людей). Пусть гном обзаведется внушительной бородой (накладная,



длиной сантиметров в тридцать, лучше собственной двухсантиметровой!), а человекоящеру — зеленым гримом Эльфу пригодятся заостренные уши (только не в толкиеновском мире: томошние эльфы от человека на вид почти неотличимы!), а черту — рога.

Вообще же, придумывая облнчье для персонажа нечеловека, определитесь вот с чем. Кто он, с точки зрения людей:

— иноземец (почти человек, представитель близкой человеку расы);

— зверь (существа вполне естественное, дитя природы);

— чудовище (существо очень необычное, вероятно — страшное, неестественное)?

Если мы имеем дело с иноземцем, почти человеком, то нам хватит одного-двух внешних атрибутов, вроде тех, что описаны выше. Лицо может быть покрашено, но должно оставаться открытым. Все накладные детали *обрамляют* лицо, а не закрывают его.

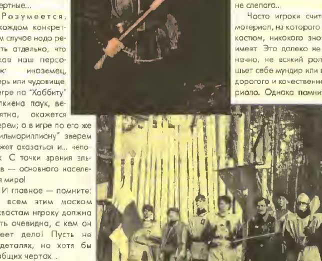
К этой категории относятся и "высшие" расы, и "низшие" (кроме звероподобных): джинн, демон, сид, ангел, гремлин, фавн.. Восставшие из могил мертвецы — посредине между этой категорией и чудовищами, в зависимости от их внешнего вида и от традиций мира, их можно относить и туда, и сюда. Вампир скорее человекоподобен, мумия — скорее нет.

Существам человекоподобным, но очень большим (великанам, троллям) рекомендуется носить с собой *очень большой* предмет экипировки Как правило, для этой цели берут дубину. Но еще лучше сработывает, скажем, огромная ложка или пара игральных костей. Но ни в коем случае это не должна быть часть костюма: гигантские сапоги, перчатки или что-нибудь еще в таком духе подчеркивают, наоборот, *маленький* рост персонажа Это подойдет герою вдвое ниже человека...

Зверю — как обычному волку или медведю, так и сказочному единорогу, птице Феникс или даже звероподобному гуманоиду с далекой планеты — нужно несколько внешних деталей, среди которых особенно ценны хвост (если, конечно, у изображаемого животного он есть) и любые меховые детали, прежде всего уши (в случае птиц — перья и крылья). Чем более дикое и лесное существо надо изображать — тем больше таких меховых деталей и тем меньше видимой одежды должно быть на вас. Если существо одежды не носит — ваша одежда должна быть однотонной, неяркой и как можно меньше бросаться в глаза. Очень желателен накладной нос (или клюв), но в остальном лицо остается открытым!

Маска (кроме полумаски-домино) — атрибут чудовища, и только его. Она подчеркивает необычайность, даже противоестественность существа. Дракон, оживший скелет, гигантский паук (огромных членистоногих мы, как правило, не воспринимаем как животных), василиск должны являться прочему народонаселению в маске! Сюда же, как правило, надо отнести и роботов... Прочие атрибуты — по вкусу (чем больше и чем они непривычнее — тем лучше), но маска почти необходима.

Готовя себе маску, заранее попробуйте в ней походить хотя бы час Маску лучше изнутри оклеить чем-нибудь мягким и впитывающим пот, не то будет очень неудобно. Перед носом стоит оставить побольше пространства.



Иногда очень сильным внешним атрибутом нечеловеческого существа может оказаться вуаль на лице. Ее можно использовать как маску, например, для призрака. Если с такими же вуалями не ходят простые смертные...

Разумеется, в каждом конкретном случае надо решить отдельно, что такое наш персонаж: иноземец, зверь или чудовище. В игре по "Хоббиту" Толкиена паук, вероятно, окажется зверем; а в игре по его же "Сильмариллиону" зверем может оказаться и... человек С точки зрения эльфов — основного населения мира!

И главное — помните: по всем этим маскам и хвостам игроку должно быть очевидно, с кем он имеет дело! Пусть не в деталях, но хотя бы в общих чертах..

О том, какие средства обозначения персонажа, кроме атрибутики, вам понадобятся, мы поговорим в последующих главах..

Не отвлеки

Из главы, посвященной кооперации, не менее очевидно второе необходимое свойство экипировки: никакие ее детали не должны, по возможности, выбивать других игроков из роли

Часть одежды игрока может быть обычной, неигровой Иногда это даже необходимо. Однако.. Фасон и в особенности цвет этой одежды должны как можно меньше противоречить игровому миру и как можно меньше выделяться. Черные тренировочные штаны могут вполне прилично сочетаться с кафтаном — только если на них нет лампасов! Не всегда удается обзавестись удобными и в то же время соответствующими игровому миру сапогами, туфлями, башмаками, но о белых или полосатых кроссовках не может быть и речи!

Все очевидно неигровые предметы — эмалированная посуда, палатки и так далее — не должны выставляться на передний план, и им тоже, по возможности, лучше не слишком выделяться своим цветом. В случае палатки это может быть затруднительно, но уж посуда-то.

Будьте особенно внимательны, если решите посетить игру-"реконструкцию" (это — особый жанр игр, где предполагается воссоздавать образ жизни и быт персонажей максимально точно). Там требования будут куда выше, чем обычно На некоторых реконструкциях запрещены *любые* предметы, которых не может быть в игровом мире: спички, палатки, алюминиевые миски (а разрешены — только деревянные и оловянные)..

Особая статья — очки Многие стараются обходиться на играх без них, чтобы они не выбивались из общего образа. Конечно, если есть возможность заменить их контактными линзами без вреда для глаз — прекрасно. Но если нет — не стоит идти на подвиг, отправляясь в странствие по лесу без очков при очень плохом зрении По крайней мере, когда играете не слепого..

Часто игроки считают, что материал, из которого делается костюм, никакого значения не имеет Это далеко не так. Конечно, не всякий ролевик пошьет себе мундир или платье из дорогого и качественного материала. Однако помните ткань

одежды не бросается в глаза, но тихо "добавляется к впечатлению" от игрока. А потому рекомендуется такая материя, из которой может быть пошито верхняя одежда в реальной жизни. А не занавесочная, подкладочная, бельевая ткань... Критерий — не цена, а именно применимость для верхней одежды. Ну и, конечно, материал не должен быть уж слишком явно "современным".

Особенное внимание к костюму следует проявить игроком, которые по роли одеты роскошно. Королям, дворянам... Вам самим будет трудно играть, если ваш слуга окажется наряжен лучше вас!

Конечно же, все это касается не только собственно костюма, но и прочей атрибутики. Это не основание делать меч железным, но пусть он не будет слишком уж деревянным...

Костюм (в отличие от роли!) может быть таким, чтобы сгодился для разных игровых миров. Однако очень не советую надевать один и тот же игровой костюм на две игры подряд, и даже если между играми прошло немало времени, хоть в чем-нибудь измените наряд. Сделать это нужно по той простой причине, что в противном случае ваши коллеги будут относиться к новому персонажу как к старому. Не усложняйте себе задачу.

Не навреди

Это так очевидно, что даже немного стыдно об этом писать; но не забудьте и о безопасности своей экипировки.

В первую очередь речь идет, разумеется, об игровом оружии, буде оно у вашего персонажа имеется. Вообще-то, опасно не оружие, а человек, который его держит, но это не повод пренебрегать простейшей техникой безопасности при изготовлении меча.

Какое оружие опасно, а какое — нет? Споры об этом не утихнут, пока существуют наши игры. Поэтому не удивляйтесь, если ваши знакомые ролевики будут ругательски ругать мои рекомендации и предлагать свои.

Сперва поговорим о ручном оружии: мечах, копьях, шпагах и тому подобном.

Но большинстве игр удар надо "фиксировать", останавливать удар своей рукой, а не гасить его силу о тело противника. Поэтому проверьте, в состоянии ли вы это сделать! Типичное упражнение: наносить удары мечом (топором, булавой...) по натянутой нитке — и не порвать ее, причем при ударе замахиваться и бить не реже раза в 1-2 секунды.

Слишком тяжелое оружие остановить трудно. Кроме того, трудно остановить оружие, у которого центр тяжести находится слишком далеко от того места, за которое вы его держите. Если сделать эфес меча потяжелее — его легче будет останавливать. Раньше обязательным требованием было, чтобы центр тяжести меча был не дальше 1/7 клинка от гарды...

Колющий удар тоже надо фиксировать, поэтому не делайте оружие слишком длинным, в особенности — одноручное (двуручное удерживать куда проще). Проверить фиксацию колющего удара можно, подвесив на непрочной нитке *несколько* мишеней и нанося удары по ним поочередно.

Со стрелковым оружием все хуже: его удары фиксировать нельзя в принципе (почти так же дела обстоят у оружия с шаром на веревке, вроде кистеня). Поэтому конец стрелы, дротика и т.п. должен быть очень качественно смягчен. Большим мягким круглым наконечником. Кроме того, обычно ограничивают натяжение тетивы, и правильно делают.

Смягчать надо не только стрелы, но вообще любое оружие, которое трудно удержать: копье (на него всегда можно напороться сходу), рапиры, несбалансированные топоры и булавы... Лезвие боевого топора должно быть резиновым.

Кромка оружия должна быть закруглена как на лезвии, так и — в особенности! — на острие.

Делая меч, уделить внимание гарде, попадания по рукам относительно безопасны, но очень неприятны. Если же вы предпочитаете сражаться копьем или топором — не забудьте о перчатках. До и с мечом они не помешают.

Что до материала, то самым безопасным, на мой взгляд, является дерево. Но кое-кто его не любит за непрочность; популярная замена — текстолит: оружие из него реже ломается, но оно тоньше...

Копье обычно делают прямо на месте, с собой привозя только наконечник, однако в любом случае древко должно быть превосходно отшлифовано.

Об игровом оружии можно сказать еще немало, но это — тема для отдельного труда.

Чтобы закрыть тему, добавлю, что опасным может быть не только оружие. Шипы на доспехах или щите, острая кромка щита — возможные причины травм, и мало-мальски грамотный мастер их запретит.

Доспехи, если уж вы решите их надеть, должны быть прочными и смягченными изнутри. Не стоит надевать бутафорию, если есть хоть небольшая вероятность, что в ней вам придется сражаться! Дело в том, что удар по доспехам фиксируется куда менее тщательно, чем по незащищенному телу. И потому "панцирь" из тоненькой жести может оказать вам поистине медвежью услугу.

Вопросы бытовые

Наконец, не забудем о практичности. В вашем костюме вам ходить, между прочим, по лесу.

Если вы вняли совету использовать материю, из которой делают верхнюю одежду в нашем мире, и пренебрегли занавесками и подкладочным атласом — все не так уж плохо. По крайней мере, платье не будет расползаться по швом при первом же удобном случае.

Если полигон, на котором вы собираетесь играть, не слишком открытый и чистый, пусть подол и плащ не будут чересчур длинными. Я не призываю играть фрейлину в мини-юбке, но волочащийся по земле шлейф будет цепляться за каждый сучок. И из чего бы вы ни шили плащ, пусть он будет *тяжелым*. Иначе не оберетесь проблем, когда он, развеваясь, будет останавливать вас у любого куста. Вообще — все длинные, свисающие одежды должны быть по возможности из плотной ткани. Как ни странно, по лесу можно ходить в довольно-таки длинной одежде — при условии, что оно сшито разумно.

Карманы в большинстве игровых миров не в моде. Поэтому заранее позаботьтесь о сумке, поясных мешочках или чем-нибудь еще таком, где вы сможете носить все, что может потребоваться. Очень полезен также внутренний незаметный карман для игровых документов и прочих необходимых вещей, коими вы владеете как игрок, а не как персонаж, и посреди игровой беседы доставать не будете.

И, конечно, не забудьте о том, чем вы отремонтируете свой наряд, когда он порвется-таки...

Продолжение читайте в одном из двух следующих номеров.

Сергей Шадов
shad23@chat.ru

Так уж сложилось в стране развитого социализма, что горячее время отпусков приходится на лето, и я не смог отказать себе в удовольствии поболтаться, как сыр в масле, в теплых волнах Волги-матушки и поваляться в горячем песке под лучами палящего солнца. Но, будучи тем, кем являюсь, несколько знойных деньков я провел-таки в душных помещениях местных клубов Magic: The Gathering, отдаваясь магическим баталиям с аборигенами. Причем интерес у меня был особенный: уж очень хотелось посмотреть, чем живет "магический" народ за пределами столиц и на каком хлебе выращиваются национальные чемпионы (как вы помните, последний чемпион страны – из Самары).



Магические просторы Необъятной
Регионы России: Саратов

Клубы

Результат ознакомления с саратовской "магической" активностью превзошел все ожидания. Для города, в котором активных игроков не более 20-25 человек, существует целых два клуба. Кроме того, проводятся пятничные *Friday Night Magic* турниры с оккупацией стороннего помещения в модном компьютерном клубе, прямо на берегу Волги. При жутком дефиците игроков и невероятной на этом фоне конкуренции клубы живут и собираются процветать. Каждый, естественно, по-своему.

Конечно, трудно сравнивать организацию турниров в клубах двух столиц с региональными. Но, допустим, вот любопытное различие: в центре гораздо больше привыкли к халяве, чем в регионах. Казалось бы, и доходы в регионах гораздо ниже, и привлекать-поддерживать новых игроков какими-то бесплатными призами-фенечками необходимо... Ан нет. Напротив, о мне привычных «бесплатных» бустерах за участие (на одного к пяти в Типе или одного к трем на драфте) там и слыхом не слыхивали. Игроки добровольно скидываются в призовой фонд и играют. Тут уж и впрямь вспомнишь о зажравшейся столице. Такая региональная система «призовых» наиболее похожа на американские аналоги, где участие в любом турнире стоит денег (от 10 и выше долларов), но и призы получаются соответствующие.

Колоды

Чему я не перестаю удивляться и что меня искренне радует, так это легкость, интересность и неповторимость колод и идей, в них заложенных. Все происходящее можно описать одной фразой: игра для удовольствия. Уж вроде и амбициями обзавелись, и рейтинг чтут, и Интернет у каждого второго, но кто бы мог себе представить в столичном турнире комбоколоду на *Unnatural Selection* и *Cowardice* или сине-зеленый *Sky* с *Saproling Burst*? Разнообразие контролей, где самым выделяющимся является сине-красный *Counter-Burn* с одним *Urza's Rage* и *Fleeting Image* в качестве способа убийства. На здесь сказывается не столько недостаток карт, сколько желание реализовать собственную идею колоды. Игроки со стажем, я думаю, с удовольствием вспомнят времена своей молодости, когда колоды на *Zur's Weirding+Peace of Mind*, *Ensnaring Bridge+Null Brooch* или *Lifeline+Bottle Gnomes* были действительно турнирными, потому что игроки считали "Магию" развлечением. Сейчас же в столицах отношение к "Магии" в корне переменилось, и мы уже не увидим той игры идей, что было раньше. Все решает только турнирность колоды и рейтинг. И получается, что если хотите игры для удовольствия — поезжайте в регионы.

Турниры

Консервативная DCI'ная магия предлагает не слишком много форматов турниров. И, конечно же, в региональных клубах все они представлены. Не будет откровением, что Тип 2 в регионах занимает первое место по популярности, но игроки уже изо всех сил готовятся к турнирам расширенного формата (Extended). Однако на DCI'ных форматах все не заканчивается — с удовольствием играются как парные турниры, так и разнообразные самопридуманные форматы.

По сравнению со столичным, судейство во всех турнирах более ненавязчивое, и порой решения о правильности действий выясняются всем клубом, что делает игру еще более фановой.

Неопознанное

Клубы, конечно, не блещут роскошью обстановки, но, в отличие от некоторых столичных, в них еще количествует кислород, что не может не радовать. Приятное в целом впечатление, оставшееся от посещения клубов, омрачало только малое количество участников турниров. И в этом есть некоторый не совсем мне понятный парадокс. Дело в том, что, в силу моего тесного знакомства с активно играющим населением Саратова, я был удивлен огромному количеству людей, играющих в "Магию", но — никто из них даже не помышляет о посещении клубов! Со всей ответственностью могу заявить, что людей, играющих в клубах, во много раз меньше, чем тех, кто предпочитает домашние посиделки или продолжительные летние вылазки на разнообразные волжские острова. Но вопрос, почему они не хотят ходить в клубы, ответы звучали примерно одинаковые: там скучно, все замученные и серьезные, строются выиграть, а не получить удовольствие...

К такому повороту я не был готов. Ведь если в местных клубах — "строгое и серьезное отношение", то столичные пертурбации им вообще показывать не стоит — как бы после этого не бросили играть совсем! Одновременно с удивлением пришла уверенность, что "Магия" в регионах живо, если не живее всех живых. Люди в большинстве своем относятся к ней как к хобби и об «основах профессионализма» даже не задумываются. Свои домашние турниры, свои удивительные форматы и порой свои правила игры делают MTG почти универсальной для любых компаний и возрастов.

Мне часто приходят письма с просьбой рассказать, "смогу ли я что-нибудь выиграть, если купил пару преконстрактед наборов и два бустеро". Не имея возможности отвечать каждому в отдельности, на страницах журнала я могу сказать лишь одно: обзаведясь хорошей компанией единомышленников, вы сможете выиграть... по крайней мере, массу приятных впечатлений и хорошего настроения. Играйте в "Магию", господа!

P.S. Фотография, находящаяся ниже, сделана в саратовском MTG-клубе «Пегас».



Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Отчего люди летают как птицы, или Магия Третьей редакции Dungeons & Dragons. Волшебники Изумрудных городов

В предыдущем номере журнала вы могли ознакомиться с новыми правилами сражения в D&D. Сегодня мы поговорим о квинтэссенции этой игры — о волшебстве и тех, кто его применяет. В статье используются некоторые устоявшиеся термины англоязычных ролевых игр, например, «кастер» и «кастовать» (т.е. «тот, кто использует заклинание» и «применить заклинание»); но это пришлось войти ввиду отсутствия в нашем языке аналогов этих удобных английских слов.

Некроманту — хорошо, архимагу — лучше!

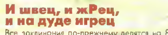
Из одиннадцати базовых классов Player's Handbook семь могут применять заклинания, а это означает, что магии досталось одна из главных ролей. Каждый класс имеет собственный список заклинаний, из которого персонажи данного класса могут выбрать, что бы такое проколдовать (лишь для колдунов и магов сделали единый список). Некоторые из заклинаний этих списков эксклюзивны, т.е. они могут применяться только данным классом; во Второй же редакции жрецы, например, могли колдовать все, что умели паладины или рейнджеры.

Как известно, по старым правилам клирики получали дополнительное количество заклинаний на день, если обладали глубокой мудростью (Wis). Игравшие магами часто протестовали против подобной несправедливости: как это так — *«жрецам — все, а нам — ничего!»* И вот в Третьей редакции разработчики наконец-то согласились с магами и постановили, что все классы, использующие заклинания, могут получить их больше, если имеют положительный бонус характеристики, отвечающей за применение магии. У жрецов это по-прежнему будет Wis, у магов — Int. И, как ни странно, оказалось, что и Cha тоже связана с волшебством: именно по ней получают бонусные заклинания барды и колдуны (для последних это не менее логично, чем для актеров-бардов: ведь дикие, необузданные кастеры могут не быть ни мудрецами, ни интеллектуалами).



Маги Второй редакции были ограничены в количестве заклинаний одного уровня, которые они могли поместить в свою книгу (spellbook): все тот же Int устанавливал эти рамки. В Третьей редакции наступило раздолье — эти ограничения отменили, можно писать «спеллбуки», объемом превышающие «Войну и мир» и «Братьев Карамазовых», вместе взятых. Как известно, колдуны прекрасно обходятся без книг заклинаний, не нуждаясь в запоминании чар каждый день и колдуя любые из известных заклинаний по желанию, в зависимости от обстоятельств. Ту же самую систему Третья редакция ввела и для бардов — они кастуют то, что захотят (из того, чему научились, естественно).

Конечно, гейммейкеры не могли не расширить со временем количество классов, которым доступна магия. Несколько десятков официальных «престиж-классов» (а том, что это такое, рассказывалось во второй статье серии) прекрасно владеют заклинаниями: в сеттинге Forgotten Realms, к примеру, можно выбрать такие престиж-классы, как архимаг, иерофант (что-то вроде архиепископа) и даже beholder mage (это в том случае, если вы вдруг играете бихолдером).

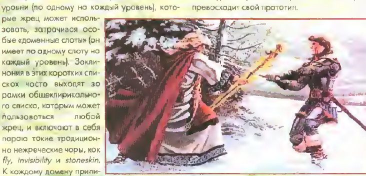


Все заклинания по-прежнему делятся на 8 школ магии, плюс есть еще девятая — универсальная. Отдельные изменения коснулись лишь частных аспектов функционирования групп заклинаний, особенно иллюзий (illusion) и очарований (enchantment): теперь, к примеру, невозможно использовать популярный *charm person* в виде программного кода *«пойди туда, сделай то-то»*, много приходится добиваться отыгрышем (жаль, это невозможно реализовать в компьютерной игре).

Традиционное деление жреческих заклинаний на сферы уступило место делению на домены. Домен (domain) — «тематическая» подборка заклинаний с первого по девятый уровни (по одному на каждый уровень), которые жрец может использовать, затрачивая особые «доменные слоты» (он имеет по одному слоту на каждый уровень). Заклинания в этих коротких списках часто выходят за рамки общеклирикального списка, которым может пользоваться любой жрец, и включают в себя порою такие традиционно нежреческие чары, как *fly*, *invisibility* и *stoneskin*. К каждому домену прилисано и одна божественная сила (power), которой обладает «владелец» домена. Каждый жрец имеет право на 2 любых домена (естественно, если они не выходят за рамки мировоззрения божества, которому поклоняется жрец; так, жрец доброго бога не может взять домены «Зло» или «Смерть»), и выбирать их приходится, ориентируясь как на соответствие целям своего небесного патрона, так и на эффективность «колоды» заклинаний да мена и на пользу от предоставляемой силы. Другое заметное нововведение для жрецов — способность применять лечащие заклинания, не запоминая их специально; любое заклинание может быть трансформировано в «лечилку» по желанию. Злые жрецы вместо них точно так же применяют чары, наносящие ранения. И нельзя не упомянуть, что список жреческих заклинаний в кои-то веки пополнился мощными боевыми чарами. Поклонники клириков так давно этого ждали!

Одним из самых заметных новшеств является введение нулевого уровня заклинаний и продление магической прогрессии жрецов до заклинаний восьмого и (слава богом!) даже девятого уровней. Нулевой уровень объединил в себе такие чары, которые игроки во Второй редакции старались не использовать (или делали это нехотя): жалко было слотов первого уровня. Эффекты от этих заклинаний незначительные (например, можно снять с противника d3 «хита»), но иногда весьма полезные (как в случае с *detect magic*) и даже жизненно важные (*detect poison*).

Восьмой и девятый уровни заклинаний наконец-то уравняли могущество магов и жрецов. У последних даже появился аналог известнейшего «желания» (*wish*, 9 уровень, заклинание списка магов), названный «чудом» (*miracle*, тоже 9 уровень). В некоторых аспектах «чудо» превосходит свой прототип.



Ударник магического производства

Стала общедоступной в Третьей редакции система производства магических предметов. Если раньше для того, чтобы начать штамповать даже простейшие свитки и зелья, волшебникам и священникам нужно было достигнуть седьмого-девятого уровней, то теперь отдельные предметы можно изготовить, имея даже первый уровень. Способности по производству волшебных вещей из обязательных и фиксированных качеств кастера в Третьей влились в стройную систему навыков. Существуют отдельные навыки, позволяющие написать свиток, или выковать кольцо, или выстрогать волшебную палочку. Интересно, что если во Второй редакции производство волшебных вещей добавляло «экспы» изготовителю, то по новым правилам «экспа», наоборот, снимается с него как часть необходимых для магического производства компонентов. Таким образом, гейммейкеры постарались достигнуть баланса в развитии кастеров. Иначе любой персонаж набирал бы себе «производственных» навыков и организовывал конвейер. А при таких условиях конвейерная штамповка приведет лишь к потере всех уровней опыта: персонаж не будет успевать развиваться в приключениях, добывая драгоценную «экспу».

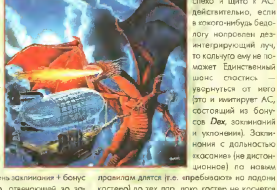
В системе навыков Третьей редакции имеется и другая группа навыков, именуемых «метамагическими». Они позволяют производить особые манипуляции со стандартными заклинаниями. Например, существуют возможности того, чтобы ваши заклинания работали дольше, или эффективней (наносили максимально возможные повреждения или вылечивали максимальное количество «хитов»), или быстрее — для каждого из этих и прочих вариантов предназначен свой собственный навык. Как правило, для использования эффекта навыка приходится запоминать заклинание в более высокий слот, чем оно есть на самом деле, но овчинка стоит выделки — как вам понравится *fireball*, всегда снимающий с врага по 6 «хитов» за каждый ваш уровень, или *shield*, который маг устанавливает на себя на 24 часа?

Спасайся кто может!

В предыдущих статьях мы так и не рассмотрели одну из главных характеристик любого персонажа — спасброски (saving throws). Не сделали мы этого вполне сознательно. Во-первых, применяются спасброски чаще всего именно в связи с воздействием магии. Во-вторых, на примерах эффектов заклинаний проще всего объяснить новый принцип действия спасбросков.

Вторая редакция требовала от игрока, чтобы он фиксировал на листе персонажа пять разных числовых характеристик, которые и именовались спасбросками. Деление на пять параметров было весьма неудачным, так как некоторые из них (например, бросок против окаменения и полиморфа) применялись чрезвычайно редко, тогда как бросок против заклинаний, по вполне понятным причинам, всегда был на слуху. Третья редакция свела всю систему до трех показателей: спасбросков по стойкости (*Fortitude*), реакции (*Reflex*) и воле (*Will*), каждый из которых развивается по одной из двух стандартных прогрессий (основной или второстепенной, у разных классов разные спасброски являются основными: у воина это стойкость, а у бродяги — реакция), и каждый модифицируется одной из характеристик (стойкость зависит от *Con*, реакция — от *Dex*, а воля — от *Wis*).

Когда вредоносное заклинание (или другие эффекты, включая немагические, вроде ядов) воздействует на персонажа, он, как правило, имеет право на спасбросок, который в случае успеха дает право игнорировать заклинание, уменьшает получаемые повреждения или еще как-то снижает эффективность чар. Механика определения успеха броска работает следующим образом: сумма броска d20 и бонуса соответствующего спасброска должна оказаться больше либо равна классу сложности. Класс сложности, о котором уже упоминалось в первой статье серии, стал теперь динамическим показателем, ДМ может его увеличивать или уменьшать, в зависимости от сопутствующих условий. Напомню, что во Второй редакции спасброски всегда делались, по сути, против фиксированного класса сложности, и практически воину было все равно, от чего кидать спасбросок: от заклинания *color spray* (1 уровень), которое в лучшем случае могло «отрубить» неопытного человека на несколько раундов, или от *meteor swarm* (9 уровень), накрывавшего площадь и снимавшего до 160 «хитов». В Третьей редакции класс сложности заклинания вычисляется по следующей несложной формуле: 10 + уровень заклинания + бонус характеристики кастера, отвечающей за заклинания (*Wis* у жрецов, *Int* у магов, *Cha* у колдунов и бардов).

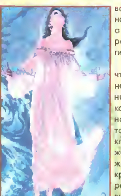


Какой именно спасбросок применять (по стойкости, реакции или воле), определяет эффект заклинания. Стойкость защищает персонажа от заклинаний, воздействующих на структуру организма, его внутренние органы (окаменение, превращение, большинство ядов и т.п.), реакция — от любого заклинания, от которого теоретически можно увернуться или спастись, упав в окоп, накрывшись шинелью и развернувшись ногами в сторону взрыва (*fireball* и подобные неприятности), а воля — от всего, что манипулирует сознанием (очарование, смена памяти, чтение мыслей и т.п.).

Заклинания оптом и в розницу

Рассмотрим теперь изменения, которые произошли в Третьей редакции с заклинаниями. Как и все прочие компоненты игры, система чар стала более упорядоченной. Все параметры заклинания были сведены в стройную систему: теперь такие значения, как длительность, дальность и цель заклинания, имеют несколько стандартных характеристик (к примеру, дальность — касание, малая, средняя, большая). Во Второй редакции в этой области царил хаос: было невозможно запомнить наизусть *все* параметры конкретной чары, даже если ее приходилось использовать регулярно (та же дальность могла быть фиксированной — 100 футов — или прогрессирующей в зависимости от уровня кастера, причем прогрессия считалась в футах, ярдах, сотнях футов, милях — никакой системы не существовало).

Изменился способ применения многих атакующих заклинаний, требующих точного наведения на жертву. Если раньше возможность промахнуться имитировалась спасброском против магии, то теперь для этого найден более реалистичный вариант: жертва использует свой AC, а кастер — бонус дистанционной атаки. Такой тип атаки именуется «дистанционным касанием» (*range touch*), так как, в отличие от обстрела из лука, жертва не может использовать бонус доспеха и щита к AC: действительно, если в какого-нибудь бедолагу направлен дезинтегрирующий луч, то кольчуга ему не поможет. Единственный шанс спастись — увернуться от него (это и имитирует AC, состоящий из бонусов *Dex*, заклинаний и уклонения). Заклинания с дальностью «касание» (не дистанционное) по новым правилам длятся (т.е. «пребывают» на ладони кастера) до тех пор, пока кастер не коснется рукой кого-нибудь или чего-нибудь. Поэтому есть смысл еще до сражения применить какое-либо боевое касательное заклинание, а в схватке использовать ладонь как страшное оружие; жаль только, что нельзя будет косто-



вать иные заклинания, так как их активизация разрядит энергию на ладони.

Интересно, что если применение заклинания требует от кастера броска на атаку, то данное заклинание может, как и оружие, наносить критические поражения при выпадении «20» на кости. Повреждения (а также другие вредоносные эффекты, к примеру, высасывание уровней опыта) в таком случае удваиваются!

Не так просто в Третьей редакции стало «сбивать» заклинания противника в тот момент, когда он их кастует. Если помните, во Второй редакции просто нужно было выиграть инициативу и нанести удачный удар по врагу. Теперь выигрыш инициативы ничего не дает: неприятель начнет процесс колдовства только в свой ход раунда, уже после вашего действия, и нанесенные ранения не приведут к потере заклинания, поскольку оно еще не активизируется. Даже если вы «закажете» в свой ход ожидание до момента начала противником колдовство, ваш успешный удар все равно может не предотвратить активизацию, если противник удачно бросит «чек» на концентрацию (умение + *Con*). Бойтесь костеров в сражении, это опаснейшие твари!

Еще одна интересная опция магического боя — контрзаклинания (counterspells), так любимые игроками в Magic: The Gathering. Наконец-то они добрались и до D&D! Итак, подгадав момент, когда неприятель начнет активизацию, и определив тип его заклинания, можно отменить вражескую чару. В качестве контрзаклинания используется точно такое же заклинание, которое использует противник (*fireball* отменяется *fireball'ом*), или простой *dispel magic*.

Как видите, тактико-стратегические приемы в сражении стали гораздо многочисленнее в новой редакции правил.





Маги vs. чудища

В бою с монстрами по-прежнему приходится учитывать, что многие чудовища невосприимчивы к магии, т.е. обладают врожденным сопротивлением (*spell resistance*). Если во Второй редакции этот параметр представлял процентное значение и никак не зависел от того, насколько мощно вражеская магия, то теперь сопротивление работает подобно AC. Кастер должен «пробить» сопротивление монстра броском d20, к которому добавляется его уровень опыта. Это означает, что чем «круче» маг или жрец, тем проще ему бороться с «крутыми» созданиями, защищенными самой природой от магии. Ну а более подробно о других свойствах монстров Третьей редакции и о том, как с ними эффективно бороться (или побыстрее подружиться), будет рассказано в следующей статье нашей серии. До встречи в следующем номере! ■

А. Арбатский (arbatsky@igromania.ru)

ЭПОХА БИТВ: ШТУРМ КРЕПОСТИ

Более чем полезным дополнением к игровой системе "Эпохи Битв" стали правила для осады крепости – "Штурм крепости". Теперь уже можно сказать, что в этой части системы все окончательно сбалансировано. В самом деле, если раньше при осаде все плюсы приобретал осажденный – он мог прятаться за стенами и обстреливать беззащитного противника, – то теперь есть осадные и метательные машины. А значит, немало неприятных минут доставит гарнизону крепости одна с их применением.

Для штурма крепости вышел базовый набор, в который входят стандартная крепость, два набора монголов, набор русских, метательные машины и осадные машины. Крепость составляют четыре башни, три обычные стены и одна стена с воротами. Но можно и отказаться от стандарта, дополнив его тем до сем. Коль скоро это дополнение к открытой игровой системе, то, как говорится, делай что хочешь. Дальше в статье мы будем рассматривать собственно базовый набор.

Силы штурмующих

В распоряжении осаждающих катапульта, баллиста, таран, три осадных щита и две лестницы. Самый опасный среди них – таран, потому что поделать с ним почти ничего нельзя: воины, обслуживающие таран, надежно защищены его крышей. А он долбит и долбит ворота или стену — медленно, но верно. До победного конца. Хотя есть два способа повредить таран: либо пойти на вылазку и сломать его, либо удачно бросить в него бревно или камень со стены. Первое очень опасно — враг может ворваться в крепость. Второе — сложно.

Метательных машин две: баллиста и катапульта. Баллиста удобна при обстреле противника, когда он на стенах, но ломать их, стены, не может. Во всяком случае баллиста поможет согнать обороняющихся со стен или значительно "проредит" их ряды. Обе машины дальнобойны, и вряд ли осажденным удастся добраться до них, предприняв вылазку.

С помощью катапульты можно повредить стену, но это скорее будет неожиданным везением, так как трудно предсказать, куда она попадет: удачность выстрела выясняется с помощью кубика. Но в случае, если штурм длится долго и у осаждающего есть время, вполне имеет смысл понаделать побольше дыр в стенах и не рисковать ценным тараном. Тем более, что это сильно дезорганизует противника, а в конце концов, какая разница, с какой стороны лезть на штурм?

Щиты и лестницы предназначены для самого штурма. Под защитой щитов можно вплотную подобраться к целым стенам, чтобы затем по лестницам забраться вверх. Щиты, конечно, надежно предохраняют от стрел. Но уже у самых стен приходится откладывать прикрытие и дальше действовать без него. А тут как раз и русские лучники не дремлют.

Лестница — простое и гениальное изобретение, позволявшее брать вражеские крепости еще древним египтянам. Но поскольку этот способ



прост, настолько и сопряжен с потерями — воин, который забирается по лестнице, сначала будет атакован обороняющимися, а затем только, если повезет выжить, окажется на стене. При малой численности монголов брать крепость сразу, не сделав пролома или бреши, — не самый лучший способ. Но в конце штурма — чем черт не шутит, можно и по лестницам покарабкаться.

Без сомнения, главной силой атакующих, как всегда, будут люди. Два монгольских набора — это не так много, как кажется. Дело в том, что монголы более чем наполовину состоят из конницы (из 22 фигур — 12 всадников). Соответственно, даже в двух наборах монголы имеют всего 20 пехотинцев против 40 пехотинцев у русских. Конечно, конница не совсем бесполезна при штурме — в двух наборах монголов 10 конных лучников, которые своей стрельбой могут изрядно попортить кровь русским. Но остальные 14 всадников почти бесполезны: они годятся только на то, чтобы парировать вылазки русских. Кроме того, они могут "спешиваться". То есть вместо конной фигурки можно поставить соответствующую пешую. Но это, конечно, слабое утешение.

Еще конница может пригодиться в том случае, если ворота разбиты. Кавалерия на всем скаку врывается в ворота крепости... но это уже вопрос тактики.

Силы обороняющихся

Первое и главное, чем располагают осажденные, — это, конечно, крепость. Стены и башни отлично защищают воинов от стрел противника, но при огромном количестве монгольских лучников не спасают и они. Лучше не высовываться. Поврежденные стены могут починить почти любые воины, так что обычно не составляет труда заделать брешь.

Кроме собственно крепости, в распоряжении осажденных котел с кипящей смолой, бревно и камни, которые можно бросать на головы атакующих: простое, но крайне действенное средство; к сожалению, не бесконечное. Перед игрой обороняющийся распределяет все эти предметы обороны по стенам и башням.

И, наконец, войска. Набор "Русские дружинники" включает в себя 40 пехотинцев и двух всадников. Этого вполне хватает для обороны. Есть только одна проблема: против 7 русских лучников с не особо дальнобойными луками монголы выставляют 14. Плюс баллиста. Так что дуэль между лучниками, даже несмотря на защиту стен, всегда закончится не в пользу русских. Не говоря уж о том, что 10 монгольских лучников — конные, а значит, противник сможет очень быстро перебрасывать их куда ему угодно.

Эпохальное расширение битв

Как уже говорилось выше, штурм — это не игра, а часть игровой системы. Игровой системы, которая позволяет любые дополнения. Поэтому, купив базовый набор, вы можете с легкостью дополнить его всякими всякостями.



Во-первых, можно увеличить размер крепости. Только стоит иметь в виду, что горизонт не резиновый. И если вы увеличиваете размер крепости, надо соответствующим образом подбирать и ее защитников. Без этого большая крепость играет на руку осаждающему.

Из машин осаждающему пригодилось бы пара дополнительных катапульт. Хороший дождь из камней способен за несколько ходов недурственно повредить крепость. Но если вы собираетесь атаковать монголами русских, вам гораздо больше пригодятся пехотинцы из еще одного-двух монгольских наборов. Все остальное, нужное для нормальной атаки, у вас есть. Если, конечно, противник не выстроил себе крепость больше стандартной.

Дальнейшее расширение по готовому сценарию очевидно: чем больше — тем лучше. Но можно попробовать и другие варианты штурма. Во-первых, конечно, атака русскими монголов — хотя и маловразумительно с точки зрения истории, зато интересно с игровой точки зрения. Только я советую вам не давать при этом монголам всадников. Или брать два русских набора, а то — крепость не взять. Затем — штурм русских русскими, тоже увлекательный сюжет. Тут все понятно, можно лишь несколько усилить штурмующих русских. И, наконец, штурм крестоносцами русских или монголов. В последнем случае надо помнить, что набор крестоносцев, как и набор монголов, состоит из пехоты и конницы, поэтому наборов крестоносцев надо взять побольше. Впрочем, атаковать крестоносцам будет все равно очень сложно — пехота у них крайне плохая, арболетчиков мало, да и пеших рыцарей тоже.

В целом, творите и выдумывайте — все в ваших руках.

Штурмовой геймплей

В сущности, как уже говорилось выше, **"Штурм крепости"** — лишь часть игровой системы "Эпоха Битв". Следовательно, основные показатели — такие, как атака, оборона, боевой дух и пр. — остаются прежними, хотя в правила введена коррекция, значительно облегчающая и ускоряющая игру. Вместо громоздкой системы, при которой приходилось учитывать каждое повреждение стены, теперь все проще: стена имеет три порога прочности. При первом попадании тараном или катапультой в стене образуется брешь, в которую может пролезть вражеский воин. При втором — пролом, через который можно пролезть уже вдвоем. При третьем попадании стена или башня разрушается.

Помимо того, более серьезную роль играет мораль атакующих и обороняющихся войск. Так, при захвате одной из стен или башен соседние тестируются на стойкость — не обратились ли их воины в бегство. Подобный тест проходят отряды атакующих войск, когда потери слишком велики: они могут прекратить атаки и отступить от крепости.

И еще один момент. Время, за которое игрок должен взять данную крепость, ограничено. Перед игрой бросается кубик, чтобы выяснить, сколько ходов в вашем распоряжении. Если крепость не пала за это время — атакующий проиграл. Может так получиться, что времени на нормальную подготовку штурма совсем нет, и игрок будет вынужден бросаться голой пяткой на шашку. А может быть и наоборот — за 20 ходов можно спокойно превратить крепость в дымящиеся развалины, а уж потом спокойно пойти в атаку.

И последнее. Перед игрой осажденный расставляет войска, и в ходе боя перевести отряд с занимаемого участка стены или башни крайне сложно. Поэтому первоначальная расстановка — вещь крайне важная. Зато есть резерв, как и при полевом сражении, не выставляемый на поле.

Резюмируя сказанное

Дополнение **"Штурм крепости"** получилось неожиданно интересным и актуальным. Сочетаний комбинаций для атаки бесчисленное множество, и действия обороны совершенно непредсказуемы. Пока что есть только один вид крепости — русская, но совсем скоро можно будет вкласть поосаждать античную крепость из камня. Дальше на очереди и крепость Западной Европы. ■

Псмит
psmith@nm.ru

Окончание. Начало в сентябрьском номере. Статья рассказывает о базовых правилах Warhammer и призвана помочь всем тем, кто начинает (либо собирается начать) осваиваться в мире этого великого настольного варгейма.

МОЛОТ ВОЙНЫ

Психология

Бойцы Warhammer могут самостоятельно реагировать на некоторые события или существа. Всю совокупность таких правил называют "психологией".

Все эти реакции определяются проверкой Командования, причем верховые животные используют показатели своих всадников, а отряды — командиров. Большинство их проверяется в начале хода (в той самой служебной фазе). Все проверки делаются разом для всего отряда.

Если отряд бежит, то в фазу движения можно попытаться привести его в чувство — все той же проверкой Командования. Правда, если он бросился наутек только в начале этого хода, сделать это не удастся.

Посмотрим, какие "психологические" особенности и реакции встречаются в Warhammer.



Паника. Самый распространенный психологический эффект. Отряд должен пройти проверку на панику или бежать без оглядки, если

а) в радиусе 4 дюймов в начале хода есть дружественный бегущий отряд,

б) в радиусе 6 дюймов дружественный отряд разбит или уничтожен,

в) отряд атакуют (в ближнем бою) с фланга или с тыла,

г) преследователи догнали и уничтожили бегущий дружественный отряд в радиусе 4 дюймов,

д) отряд потерял четверть и более своего состава от магии или стрельбы (проверяется даже в случае, если отряд атакует, а защитники отстреливаются!),

е) в радиусе 4 дюймов дружественный отряд полностью полег от стрельбы.

Страх. Некоторые враги вселяют страх; при попытке их атаковать или будучи атакованным ими отряд должен пройти проверку Командования. В случае неудачи атакованный устрашающим врагом отряд бежит, а желавший атаковать — просто остается на месте. Если отряд потерпел поражение от устрашающего врага, превосходящего его силой отряда, — он разбит безо всяких дополнительных проверок. Бойцы, вселяющие страх, сами страху не подвержены.

Ужас. Страх — это еще не предел возможного. Вселяющие ужас враги, помимо вышеописанных случаев, заставляют пройти проверку, просто если отряд находится от них в пределах 6 дюймов. Если проверка на ужас провалена, отряд бежит без оглядки. К счастью, такую проверку надо проходить всего единожды за битву. Разумеется, вселяющие ужас бойцы к ужасу иммунны, а кроме того, вселяют также и страх.

Тупость. Тупые существа должны в начале каждого хода проверять, выполнили ли они приказ или задумались о чем-то своем, так сказать, о вечном. Проверку надо делать даже в том случае, если на них едут всадники; правда, по Командованию всадника, а не существа. Если отряд не прошел проверку, то в случае ближнего боя половина бойцов пропускает ход, а если они не находятся в бою, он просто проходит три дюйма вперед. Столкнувшись при таком движении с врагом, он его атакует, а врезавшись в дружественный отряд, — смешивает ряды и пригвождает к месту до конца хода и его тоже.

Бешенство. Отряды, находящиеся в бешенстве, *обязаны* безо всяких проверок атаковать вражеский отряд, если он находится в пределах досягаемости для атаки. Если таких отрядов несколько, атаковать можно любой из них. Разбитого врага они всегда преследуют. В бою у бойцов, находящихся в бешенстве, *удваивается* количество атак, но только тех, что занесены в их характеристики, а не дополнительных, полученных за второе оружие или другие усиления.

Упрямство. Такие бойцы сражаются до последнего, забывая о потерях. При проверке на разгром разница между своим и чужим результатом боя у таких отрядов не учитывается. (Бывают и такие бойцы, что вообще не сдаются — они автоматически проходят любую проверку на разгром.)

Ненависть (к определенным видам врагов). При сражении с ненавистным врагом в первый раунд боя все промахи перебрасываются. Кроме того, ненавистного врага, если он обратился в бегство, непременно надо преследовать — даже если при этом придется, например, покинуть укрепление.

Снаряжение

Бойцов можно еще и перевооружать. Героям при этом можно вручить волшебные предметы или чудовище в качестве «скакуна». У простых вояк выбор попроще.

О доспехах и конях мы уже писали — в главе «Что умеет боец?» *(см. сентябрьскую "Манию")*. Упомяну только, что конь (и любой другой верховой зверь) обладает, как правило, собственной атакой и проводит ее в дополнение к атакам всадника. Всадник, разумеется, движется со скоростью своего скакуна, конский доспех замедляет скакуна на 1.

У всякого бойца (кроме тех, кто сражается голыми руками) есть, по меньшей мере, обычное одноручное оружие — меч, топор, булово или еще что-нибудь в этом роде. Оно дается воинам «бесплатно» и не имеет никаких особых свойств. Но можно в дополнение к этому, заплатив определенное количество очков, вручить еще кое что.

Второе оружие. Естественно, его можно взять только при условии, что щита у воина нет. Второе оружие добавляет в ближнем бою одну атаку; эта атака не умножается на число атак персонажа, не удваивается бешенством и так далее. Всадники сражаться парным оружием не могут.

Алебарда. Добавляет к силе удара 1; берется в две руки (то есть щитом пользоваться нельзя, правда, его можно нести с собой до вступления в ближний бой, чтобы защищаться от стрел).

Двуручное оружие (меч, топор). Добавляет к силе удара 2; но владелец такого оружия бьет последним в раунде, если он в этот ход не атаковал. Если же его противник вооружен так же — порядок нанесения ударов определяется обычным путем.

Моргенштерн. Добовляет 1 к силе удара, но только в первый раунд боя.

Цеп. Добовляет к силе в первый раунд боя 2.

Копье. Для ковалеристов добовляет 1 к силе удара *при атаке*. Пехото же, вооружившись копьями, может срожаться в два ряда: второй ряд может наносить атаки наравне с первым.

Конная пика. Добавляет к силе 2 *при атаке*.

Лук. Лук дает, понятное дело, возможность стрельбы. Сила лука — 3, а дальность зависит от его типа; 16 — для короткого, 24 — для обычного, 30 — для длинного.

Арбалет. Стреляет на расстояние 30 с силой 4. Из него нельзя стрелять по ходу (та есть в один ход с движением). Его «скорострельный» вариант, или **самострел**, бьет только на 24 и с силой 3, зато позволяет стрелять на ходу, а с места — дважды в раунд.

Мушкет имеет дальность 24, силу 4 и, как и любое огнестрельное оружие, вдобавок дает дополнительно 1 к пробиванию врожеских доспехов. Стрелять из него на ходу нельзя.

Пистолет — штуко хитрая. С одной стороны, это — стрелковое оружие с силой 4, дальностью 8 и дополнительным 1 против доспехов. С другой стороны, в ближнем бою пистолет также можно использовать — как второе оружие, тоже с силой 4 и -1 к спасброску доспехов, но только в первый раунд боя; потом станет не до перезорядки.

Вообще-то есть еще кое-какая экзотика, но с ней вам едва ли придется часто сталкиваться.

Не каждого бойцо можно вооружить чем угодно из этого списка; в описании армии всегда сказано, чем именно и за какую цену можно снабдить того или иного воина. В этих списках может оказаться и снаряжение, доступное только для этой конкретной расы, например, орчий тесок, имперский ковалерийский молот или гномьи доспехи из громрила.

Весь отряд (за исключением героев, присоединившихся к нему) всегда вооружается одинаково, если не оговорено обратное.

Боевые машины и колесницы

Лук или даже мушкет — конечно, далека не предел мечтаний. Душа просит чего-нибудь этакого, потяжелее... И ее запрос не остается без ответа!

Орудия делятся на три основных класса:

Катапульты. Катапульта швыряет навесам огромные камни. Примерно так же, как и котопульта, действует **мортира**.

Баллиста мечет огромные стрелы. У эльфов это замечательное орудие сделалось многозорядным;

Пушка в Warhammer действует забавно. пушечное ядро летит по воздуху, не причиняя никому вреда, потом падает, отскакивает от земли и пролетает еще немного; вот в этом «рикошетном» полете ядро и наносит повреждения врогу. Кроме этого, пушка может стрелять картечью; тогда перед ее стволом кладется специальный шаблон в форме капли, и все, кого этот шаблон коснется, получает «огнестрельное» попадание с силой 4.

Все эти устройство малопредсказуемы. Для того чтобы определить результат выстрела, нужны, как правило, два специальных кубика (они продаются в магазинах Warhammer). На одном из них — ортиллерийском — нанесены числа 2, 4, 6, 8, 10 и «осечка» — «misfire». На другом, кубике рассеяния, нанесены стрелки и «попадание» («hit»).

Сперва намечается цель, при этом ничего измерять нельзя — расстояние определяется на глазок. Кидоется ортиллерийский кубик; если выпала «осечка» — значит, случилась какая-та пакость и надо сделать бросок по специаль ной таблице осечек, специфичной для каждого вида орудий. В лучшем случае орудие при этом не выстрелит, в худшем — взорвется.

Если мы стреляем из котопульты, то после этого надо бросить кубик рассеяния и по направлению выпавшей стрелки отмерить от намеченной цели столько, сколько выпало на ортиллерийском кубике. вот туда-то и упадет камень (если выпало «попадание», то случилось чудо: камень шлепнулся именно туда, куда мы прицелились ..). Там, куда он в конечном счете попал, устанавливается специальный круглый шаблон (маленький — для котопульты и большой — для мортиры). Все бойцы, у которых подставка оказалось полностью под шаблоном, получают попадание с силой орудия; те, что попали под него частично, — в случае, если на кубике выпадет 4 или более (для каждой цели кидоем отдельно); а тот несчастный, что попал прямо под центр шаблона, получает удар с удвоенной силой. Доспехи от котопульт не спасают..

В случае с пушкой то, что выпало на нашем ортиллерийском кубике — это расстояние, на которое наше ядро «перелетит» намеченную цель. То есть мы отмеряем расстояние до точки прицеливания плюс еще столько дюймов, сколько выпало на кубике. Потом кидаем кубик второй раз — определяем расстояние, на которое

Что еще умеют бойцы?

Солдаты «Молота Войны» умеют почти столько же питик, сколько науко. У каждого второго отряда есть какое-нибудь особенное свойство, отличающее его от прочих. Некоторые такие свойства я перечислил в главе «Психология». Вот еще несколько типичных свойств.

Рассыпной строй (skirmishers). Не все бойцы срожаются, сомкнув ряды. В «Молоте Войны» тоже есть места всяческим егерям, не желающим ходить строем.

Такие воины ставятся не вплотную друг к другу, а неравномерной массой, так, чтобы расстояние между ними не превышало 1 дюйма. Они смотрят во все стороны сразу, а не в какую-то определенную, и разворачиваются на месте без потери движения. Они игнорируют препятствия (кроме непроходимых). Они всегда ходят с удвоенной скоростью. Правда, если они переместились на расстояние, большее своего движения, то не могут в тот же ход стрелять.

Все солдаты в рассыпном строю могут стрелять; они не прегрождают линии обзора друг другу (но другим отрядам — прегрождают).

В ближнем бою рассыпной строй смыкается в плотный, но, тем не менее, премии за шеренги такие бойцы не получают, а также не отменяют премии за шеренги у врага, даже если атакуют с тыла или с фланга.

Легкая кавалерия (fast cavalry). Это что-то вроде бойцов рассыпного строя, но на лошадях. Они строятся в нормальный строй, но способны поворачиваться и перестроиваться на месте, стрелять в любую сторону (в том числе на ходу и даже при марше!). Если в ответ на атаку легкая кавалерия отступает — она в следующий же ход может свободно восстановить строй, безо всяких дополнительных проверок. (А некоторые бойцы легкой кавалерии могут в ответ на атаку выстрелить и после этого убежать, но это уже особое свойство.)

Летуны. Они передвигаются на расстояние до 20 дюймов, поворачивать им не обязательно. При атаке их движение остается равным 20. Препятствия им не помеха.

Разведчики. Передовые части незаметно для врага подбирающиеся к нему, могут быть расставлены *после* того, как все армии расставлены и ширмы убраны. Они могут стоять где угодно, но не ближе 10 дюймов от врага и не в пределах его видимости. Если разведчики имеются у обеих армий, очередность их расстановки решает кубик.

Иммунитет к психологии. Смысл этого, думаю, очевиден: такие воины игнорируют страх, панику, ужас и пр.

Регенерация. После того как раны регенерирующим существом нанесены, они могут бросить по одному кубику на каждую такую рану, и при броске 4+ рана регенерирует. Это может вернуть в строй бойцов, которые иначе были бы убиты, и сокращает количество нанесенных ран при расчете результатов боя.

Огонь. Огненные атаки запрещают жертвам регенерировать до конца боя; кроме того, некоторые существа, вроде мумий или древолюдей, получают от них удвоенный урон.

Яд. Отравленные атаки автоматически наносят рану, если при броске на попадание выпало 6. Доспехи спасают как обычно.

Дыхательное оружие. В фазу стрельбы драконы, саламандры и прочие подобные твари могут применить дыхательное оружие. Шаблон в форме капли кладется узким концом к морде твари, широкий поворачивается куда угодно. Все бойцы, подставки которых целиком под шаблоном, получают попадание автоматически, те, что задеты только частично, — при броске 4+ на кубике. Результат попадания зависит от вида дыхания.



пролетело срикошетившее ядро (тут уже осечка нам не страшна), если оно и выпадет — что ж, ядро не срикошетило, только и всего. Все бойцы, через которых ядро пролетит, получают попадание и даже не пытаются спастись за счет доспехов. В каждом ряду строя ядро «срезает» только одного бойца. Еще пушка может стрелять картечью, но об этом я уже написал выше.

Ну и, наконец, баллиста. Оно вообще не нуждается в артиллерийском кубике; выстрел делается так, как если бы команда просто стреляла из лука. Однако, поразив противника, стрела баллисты наносит сразу от 1 до 3 ранений и, если боец убит, летит дальше, пронзая бойца из следующего ряда — с силой на 1 меньше, чем во время основного попадания, если и он убит — попадает в следующего, с силой еще на 1 меньше, и так далее.

Конечно, и тут некоторые расы, например, гномы, могут предложить много дополнительных вариантов...

У большинства армий есть еще такие устройства, как колесницы. Колесница, влекомая несколькими конями (или другими подобными зверями), при атаке врезается во вражеский строй, нанося сразу К6 (то есть столько, сколько выпало на кубике) попаданий без броска на попадание! Если же колеса оснащены косами — то даже на 1 больше. А потом уж атакуют кони и экипаж колесницы...

Колесницы не умеют перебираться через препятствия.

А как атаковать боевые машины? В отличие от нормальных отрядов, они состоят из собственно машины и команды, а колесницы — еще и из коней. У каждой машины есть таблица — куда попал выстрел или удар: в машину, команду или коня. Выносливость у пушки не такая, как у расчета (как правило, намного выше...). Если весь расчет пушки перебит — оно не стреляет; если все кони колесницы — оно останавливается.

Командиры и знамена

У всякой армии обязан быть генерал. По идее, он должен думать за своих бойцов — но это уже делаете вы; тогда зачем он нам (если не считать того, что наличия генерала требуют правила)?

Во-первых, каждый герой (не только генерал) сам по себе — серьезная боевая единица.

Во-вторых, он может возглавить отряд, этот отряд сможет пользоваться его показателем Управления. А генерал может распространять свое Управление на любой отряд в радиусе 12 дюймов.

Кроме генерала, армию можно снабдить героем, несущим знамя. Такое знамя позволяет всем своим отрядам в радиусе тех же 12 дюймов перебрасывать неудачные проверки управления (не больше раза за ход). Кроме того, знамя может быть и волшебным.

У многих отрядов может быть собственное знамя, для этого нужно, чтобы в нем была модель ка знаменосца. Иногда разрешается дать отряду волшебное знамя — из тех, что попроще. В любом случае знамя добавляет отряду в рукопашном бою 1 к результату боя. Но если отряд разгромлен и бежит — знамя пропадает или достается преследователю (буде таковой имеется).

Отряду можно придать и музыканта. Он улучшит на 1 попытки восстановить строй после бегства, а также может повлиять на результат боя, но только «при прочих равных».

Наконец, один боец в отряде может быть ветераном (champion). Как правило, это дает ему одну лишнюю атаку.

Герои могут носить волшебное оружие, доспехи, талисманы — с ними герой нередко становится настоящей машиной убийства!

Герои (но не ветераны), будучи с отрядом, не могут быть целью для вражеских стрелков. Если же по ним стреляют из орудия или применяют дыхательное оружие — они могут увернуться от него при броске 2-6 на кубике.

А еще среди героев встречаются маги...

Магия

Если помните, мы упоминали фазу магии — между фазами движения и стрельбы. В эту фазу маги показывают, на что они способны.

Встречаются маги от 1 до 4 уровня.

Для заклинаний нужны так называемые кубики Силы (Power Dice). Игрок получает 2 таких кубика «просто так» плюс по одному за каждый уровень мага, находящегося в его подчинении. Например, если у игрока один маг 2-го уровня и один 3-го, он получит 2 + 2 + 3 = 7 кубиков Силы. Убитые или бегущие маги не дают кубиков Силы.

В свою очередь, противник получает кубики Развеяния (Dispel Dice). 2 — «просто так», по 1 за каждого мага 1-2 уровней и по 2 за каждого мага 3-4 уровней. Играющий за гномов получает еще 2 кубика плюс по 1 за каждого кузнеца рун...

Чтобы маг прочитал одно из своих заклинаний, нужно назвать заклинание и цель. У каждого заклинания есть определенная «стоимость» — от 3 до 15. Для заклинания игрок может взять несколько кубиков Силы (не больше, чем уровень мага + 1), бросить их и сложить выпавшие числа. Если получилось не меньше, чем стоимость заклинания, — оно удалось.

Но тогда противник получает право попытаться развеять это заклинание. Для этого он, в свою очередь, должен израсходовать несколько кубиков Развеяния; если он выкинет больше, чем игрок мага, то заклинание развеяно.

Чтение заклинаний — опасное дело. Если на кубиках выпало две и более единиц — стряслось нечто страшное. Делается бросок по таблице, чтобы узнать, что именно.

Но если выпали две и более шестерки (а две единицы — не выпали), то заклинание получило необоримую силу и развеяно оно быть не может.

Заклинание можно разрушить, прочитав другое — с противоположным действием.

Да, а откуда же берутся заклинания мага? Существует восемь школ магии, доступных большинству рас: магия Огня, Металла, Зверя, Света, Небес, Тени, Жизни, Смерти (Меньшинству доступно еще несколько..) Маг владеет только одной школой; из нее ему доступно столько заклинаний, сколько у него уровней. Какие именно — определяется бросками кубика (всего в каждой школе по 6 заклинаний); одна маг волен заменить на первое, простейшее заклинание школы.

Перечислять все эти заклинания здесь нет ни малейшего смысла, тем более что все школы довольно-таки похожи друг на друга. Так, в любой школе есть несколько заклинаний, которые, попадая автоматически, наносят некоторое количество ранений врагу, есть немало чар, усиливающих или ослабляющих какую-нибудь характеристику. В общем, таких чудес, как колдовал ваш маг из Baldur's Gate II, вы там не найдете.

Обратите внимание, что еще совсем недавно — в правилах 5-й редакции — магия работала совсем иначе. Поэтому, если вам попадет в руки старая книга армий, не удивляйтесь упоминанию неких «карт ветров магии» и т.п. Эти правила только что подверглись изменению.

✠ ✠ ✠

Таким образом, теперь вы знакомы с основными правилами Warhammer. В дальнейших номерах "Мании" мы, вероятнее всего, продолжим публиковать статьи на тему Warhammer, однако уже рассматривающие конкретные игровые аспекты и не обязательно связанные с изучением правил. ■


Magic
The Gathering
Думай - стремительно!
Действуй - решительно!
Magic: The Gathering® - власть в твоих руках. Победить соперников силой своей мысли можно, только играя в лучшую настольную интеллектуальную игру в мире. Тебе понадобятся поддержка могущественных существ, стальные нервы и мозги.
Хочешь научиться играть в Magic:The Gathering ? 7th Edition™ - специально создана для тебя. В стартовом наборе есть все, что нужно для двух игроков. А занимательное руководство на компакт-диске поможет тебе освоить игру.
Magic:The Gathering : Совершенствуйся!
Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 447-10-54
Киев Клуб "Саргона" ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61
Magic
The Gathering
Trading Card Game
Да, у меня стальные нервы!
Пришлите мне бесплатный Демо-диск по игре Magic:The Gathering®.
Имя:
Фамилия:
Дом:
Почтовый индекс:
Страна:
Дата рождения: / /
Пол: М Ж
Улица:
Квартира:
Город:
E-mail адрес:
Отправь купон по адресу:
109029 Москва, а/я 29
"Великолепная семерка"
Все торговые знаки, включая имена героев и их отличительные особенности, символы «маны» и цветная пентаграмма являются собственностью компании Wizards of the Coast, Inc."1993-2001 Wizards.
Саргона
Wizards of the Coast

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



После небольшого перерыва, длившегося совершенно конкретный промежуток времени, равный одному номеру, мы возвращаемся к публикации турнирных задач по коллекционной (филотелизм в массы) карточной (прямоугольные такие, размерам 6x9) настольной (а также напольной и надиванной) внекомпьютерной (принцип раздельного питония: варенье отдельно, мухи отдельно; комп отдельно, файерболы отдельно) игре (т.е. предполагается, что в нее играют) Magic: The Gathering. Нынешние задачки охватывают широкий диапазон "магических" карт, выходя далеко за пределы Второго Типа и погружаясь в тленные недра Extended. Если какие-нибудь карты вам не знакомы (например, все), то не печальтесь: их текстовки приведены на компакте, причем в трех вариантах.

Первый вариант: в "ИнфоБлоке" есть раздельчик с названием, которое по счастливому совпадению повторяет название конкурса (см. выше).

Второй вариант: в "Софтверном наборе", как обычно, присутствует программа Magic: Suitcase, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (а также имеющая прочие замечательные возможности).

Третий вариант: в "По журналу"/"Вне компьютеро"/Magic: The Gathering хранится Oracle, святая святых мира "Магии". В "Оракуле" содержатся исправленные и абсолютно точные описания всех карт "Магии". *Спецсообщение для тех, кто еще не вышел из колоды:* после выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с хватанием разработчиков за голову по мере осознания того, что они вообще на свет породили, и т.д. Исправления фиксируются в "Оракуле".

Редакция "Мании" желает вам удачно справиться с задачками!

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачках, вы можете посмотреть на компакте в разделе "ИнфоБлок" (и не только).

I. Компромисс невозможен!

У противника осталось два очка жизни. Мы располагаем товарищами Goblin Legionarie и Crimson Acolyth, которые, конечно, легко умертвили бы нашего противника, но в этом благом начинании им препятствуют его Coalition Honor Guard и Prison Barricade, вошедший с кикером.

Происходит наша первая главная фаза. У нас 5 развернутых базовых земель каждого типа, два очка жизни. В руке у нас и у нашего противника ноль карт. И, как водится, все последующие взятия карт будут базовыми землями.

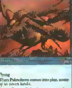
Опишите правильную последовательность действий.

II. Недолгие раздумья



У противника, помимо двенадцати земель, наличествуют Ivory Mask на столе и три карты в руке. У нас — 8 развернутых земелек всех цветов и росцветок и Glittering Lion на столе. Противник, повернув все 12 земель, кидает в нас Urza's Rage с кикером. Что нам лучше предпринять, если у нас 8, а у противника 2 очка жизни, а в руке у нас следующие карты: Absorb, Undermine и Misdirection? Какие карты остались в руке у противника, мы не знаем, но синий цвет в его колоде (которая формата Тип 2) замечен не был.

III. Извечное противостояние



Противник, повернув все семь имеющихся у него островов, играет Palinchron, которого мы не можем ему запретить, но при имеющихся у нас на столе Goblin Marshall и Goblin Bombardment может попробовать чего-нибудь предпринять.

Объясните, как могут развиваться дальнейшие события, если у нас 4 очка жизни против восьми у противника, карт ни у кого нет, а все последующие взятия карт будут базовыми землями.

IV. Игра в гробокопателей



Oath of Ghouls противника уже изрядно потрепала наш запас каунтермагии, и наша рука пуста, а на столе тем временем сложилась следующая пакостная ситуация.

У противника на кладбище из зверья лежат Birds of Paradise, Uktabi Orangutan и Thrull Surgeon. У нас — одноединственная дохлятина в лице Ophidion. Но столе: у нас — еще один Ophidion, пока живой, а у противника — Bone Shredder, тоже вполне живой, но уже ненадолго.

Ненадолго, так как противник в свой upkeep не желает платить за него echo, а собирается использовать Oath of Ghouls,

чтобы сразу поднять его в руку, а затем в главную фазу сыграть. Удастся ли ему такая комбинация?

Объясните ваши выводы, исходя из того, что карт ни у кого на руках нет, а последующие взятия карт будут... ну, вы поняли.

V. Счастливое ли число 13?



Попытка порите-то в этой партии невозможна, хотя и у нас, и у противника сейчас по 13 очков жизни. Ситуация спорная. У противника в руке неприятные для нас три Counterspell и три Forbid, а на столе — шесть развернутых островов, две Propaganda и свежевыползший Morphling. К нашему великому сожалению, мы только делаем вид, что в руке у нас куча всего крутого и смертоубийственного, в действительности же — сплошные земли и ничего больше; зато земель куча — целых шесть штук (можно консервировать). А на столе у нас четыре Academy Rector'a, Rage Weaver, Birds of Paradise и Seal of Fire, и мы никак не придумаем, как получше их использовать. Из земель на столе у нас две равнины, одна гора, одно болото и два леса.

Вся надежда на следующую карту, которую мы возьмем с колоды... Догадайтесь, кого мы берем? Правильно — землю. Берем мы ее, значит, и призадумываемся: а не пора ли наконец что-нибудь предпринять?

Вот над тем, что бы такое предпринять, вам и предстоит подумать. В колоде у вас имеются Oath of Ghouls, Bone Shredder, Martyr's Cause, City of Solitude, Saproling Burst, Thrull Surgeon, Pattern of Rebirth, Energy Field, Uktabi Orangutan, Avalanche Riders, Mental Discipline, Phyrexian Ghoul, Sliver Queen, Rancor, Monk Idealist, Monk Realist, Aluren, Enduring Renewal. На вашем кладбище — Omnitopter и Choke. Думайте!

Дополнительная задача

Последователи Кровавой Клятвы



Противник игра-ет в нас Blood Oath. У нас в руке Recoil, Life/Death, Mystic Snake, Kar Haven, Goblin Trenches, Darigaaz's Attendant, Badlands, Degavolver, Jilt, Kill Switch, Plain.

Скажите, сколько повреждений нам нанесется, если противник выберет:

1. Instant
2. Sorcery
3. Creature
4. Enchantment
5. Artifact
6. Lands

Считаем, что никакие внешние факторы не влияют.

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. *Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах".* Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом.

Первое место — 6 бустеров Apocalypse
Второе место — 5 бустеров Apocalypse
Третье место — 4 бустера Apocalypse
Четвертое место — 3 бустера Apocalypse
Пятое место — 2 бустера Apocalypse

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

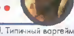
Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (*shad23@chat.ru*).
Призы на конкурс предоставлены компанией "САРГОНА".
Организация конкурса: DeD (*dekoadr@softhome.net*).
Вступление: ГЕЙМЕР (*gamer.sobaka.igromania.ru*).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, поменяв или докупив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Мания"



ТЕСТ # 14 НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ...



Игры делают практически про все. Про приключения хитрого вора, про подвиги славного рыцаря, про любовные приключения неудачника Ларри и так далее. Одна из тем, которым посвящено очень много компьютерных игр, — война. Точнее, различные конфликты между людьми (или не людьми).

Что самое интересное, эта тема воспевалась практически во всех возможных жанрах. Уйма стратегий (и даже отдельный жанр — варгеймы), симуляторы различной боевой техники, квесты на военную тему ("Штырлицо" не считаем), разумеется, аркады и 3D Action'ы. Кажется, только ролевых игр не было.

Так или иначе, сегодня в Тесте участвуют игры, имеющие отношение к войнам, как реальным, так и выдуманным. Panzer General, Combat Flight Simulator, WarCraft, War Games, Wolfenstein 3D, "Казаки", "Противостояние". И — да, что характерно, большинство из них — стратегии.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Тест открывает жанр "военных игр", варгеймов. Один из ярких представителей этого жанра — Panzer General. Типичный варгейм в нескольких сериях... в скольких?

А. В двух
Б. В трех
В. В четырех
Г. В пяти

Вопрос второй

Combat Flight Simulator стал, как и ожидалось, более чем реалистичным симулятором боевых самолетов. А выпускала его некая компания, которую вы знаете. Назовите ее.

А. Sierra
Б. Interplay
В. Take Two
Г. Microsoft

Вопрос третий

WarCraft — в переводе с английского аз-

начает "умение воевать". Игра для тех, кто умеет воевать, и про тех, кто не умеет. А не умеют в игре те, чьи имена вынесены в полное название игры. Это, как известно..

А. Wizords&Warriors
Б. Orcs&Humans
В. Barbarions&Necromancers
Г. Pacmans&Diggers

Вопрос четвертый

War Games попал в тест по вполне понятным причинам — название игры переводится как "Недетские игры". Ну и что? А посмотрите на название Теста! То-то же. Лучше скажите, отношение к чему имеет это игра?

А. К одноименному альбому Depeche Mode
Б. К одноименному настольному продукту
В. К одноименному кинофильму про молодого хакера
Г. К одноименной марке гоночных автомобилей

Вопрос пятый

Wolfenstein 3D — самый первый 3D Action был не то что про войну (ибо сложно назвать войной сражение одного человека с огромным количеством ему подобных), но имел к ней непосредственное отношение. Как минимум — сюжетом. Все-таки Вторая мировая, тайный агент, все дела... Скоро, кстати, выходит сиквел Wolfenstein. Он будет называться:

А. Wolfenstein 3D 2
Б. Castle of Wolfenstein
В. Castle of Wolfenstein 3D
Г. Return to Castle Wolfenstein

Вопрос шестой

Славянские разработчики не отставали от западных коллег. Украинская команда GSC GameWorld создала замечательную военную стратегию **"Козаки"**. Огромное количество исторически реальных деталей, конфликты с участием до восьми тысяч юнитов на одной карте и так далее. Вопрос будет такой: а какой следующий проект разработчиков из GSC?

А. "Веном"
Б. "Геном"
В. "Пленом"
Г. "Коленом"

Вопрос седьмой

"Противостояние" — замечательная стратегия в реальном времени на тему... опять же, Второй мировой. Русские, немцы, все как обычно. Плюс нехилая доза тактики, смешанная с чем-то непонятным. Наверное, это и есть "Противостояние". Из интересного: несмотря на то, что уже вышла игра "Противостояние 3", второй части не было из-за разногласия с правами на "Противостояние 2". Зато была первая часть и адд-он к ней, который назывался .

А. "Холодное лето 44-го"
Б. "Жаркая зима 41-го"
В. "Охмуренный лес"
Г. "Ополенный снег"

Условия выполнения Теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer sobaka.igromania.ru).

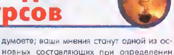
ПРИЗОВОЙ ФОНД

Призом станет одна из лучших игр 2001 года, напрямую касающаяся военной тематики. Action, в котором можно сражаться одному против сотен противников, а можно взять отряд и уничтожить врага ордой хорошо обученных солдат. Да, вы угадали — сегодняшним призом становится Operation Flashpoint, локализуемый и издаваемый компанией **"Бука"**.

Учитывая, что на момент написания текста игра еще не вышла и находится в процессе трансформации на русский язык, следует ожидать, что призы будут высланы не раньше, но сразу же, как только Operation Flashpoint появится в продаже и будут подведены результаты Теста.



Информация о прохождении глобальных конкурсов



Конкурс по картам для Counter-Strike

Стартовавший в шестом номере **"Мании"** конкурс на построение наилучшей карты для Counter-Strike живет и здравствует. Карты ровным потоком изливаются на почтовый ящик *counter@igromania.ru*, и есть все основания полагать, что означенный поток не иссякнет вплоть до *15 октября* — того самого **октября**, до которого по вашим просьбам продлен конкурс.

Counter-WWW-Strike

Благодаря парням с игрового сервера ***http://dadazik.ru, чьи имена звучат как*** LOSIHA aka plague и Big_Alex, был героически создан и активирован **тест-сервер КС**, на котором играются карты, созданные российскими мапперами. Если есть желание протестировать публично своё нетленное творение - присылайте карту на ***admin@dadazik.ru***, предварительно замылив туда несколько показательных скринов. Карты, там уже установленные, можно потырить себе, зайдя на *ftp://dadazik.ru/MAPS/27050/*.

Адрес C-S сервера. dadazik.ru/27050 или 62.16.82.30:27050

ICQ администратора: 9248162

**новость накатали перед уходом номера в чрево типографии J.B.&Геймер.*

В прошлых номерах мы бомбардировали вас ответами на те вопросы, которыми вы нас терроризировали. Сейчос октуальности в этом уже не наблюдоется, так как журнал выйдет практически перед самым окончанием конкурса, и тут уж советуй или не советуй, а что родится, то и вырастет. Так что — не будем.

Теперь вот что. Поначалу мы планировали выкладывать на компакт все карты, которые поступают на конкурс. Однако едва только собрались мы положить на CD первую партию карт, как обнаружилось, что столько место на этом самом CD просто и в помине нету. Как следствие, на компакт помещаются только те карты, которые мы сочли по-настоящему сильными. Но при этом после *15 октября* (или чуть позже, как получится) ВСЕ пришедшие на конкурс карты будут опубликованы на сайте **"Игромании"**, проживающем, как вам должно быть ведомо, по адресу ***www.igromania.ru***. Помимо того, планируется помещение части либо всех карт на дружественный нам (и вам уж тем более) контерстрайковский сайт, осуществляющий поддержку конкурса: ***www.counter-strike.ru***

Условия проведения конкурса, призы и прочие технические детали смотрите в предыдущих номерах. Новая порция конкурсных карт ждет вас на игроманском компакте — смотрите, играйте, формируйте мнения и сообщайте нам, что по какой карте думаете; ваши мнения станут одной из основных составляющих при определении карт-победительниц.

Удачи участвующим и хороших карт всем нам!

Wallpaper-Штурм

Зародившийся **в седьмом номере "Мании"** и собирающийся достигнуть половой и всяческой иной зрелости **в одиннадцатом номере** конкурс обоев, получивший название ***"Wallpaper-Штурм"***, как и планировалось, продлится до *15 сентября*. И закончится, грубо говоря и конкретно выражаясь, одновременно со сдачей номера с этими вот строками в печать.

Долго философствовать тут нечего. Поэтому будем философствовать коротко. Тезисно, так сказать.

Приходящие wallpapers разнятся по качеству исполнения, по интересности, по оригинальности и вообще по всему, по чему только можно разниться. Так и должно быть.

На компакте вас ждет новая серия присланных участвующим в конкурсе народом обоин. Если хоть одна из обоин, на CD присутствующих, станет украшением вашего десктопа, значит, конкурс затеян не зря и все то, что делается, делается не напрасно. Верно? :)

В следующем номере будет подведение итогов по конкурсу. Одновременно на компакт будет помещена последняя треть при-



шедших на конкурс работ Обоины, призонные победительницами и выкладывавшиеся ранее, будут представлены вашему вниманию вторично.

Призовой фонд, как и обещалось, намерен увеличиться. Отчаянно возрастет и прочее в том же духе. Но подробности оставлю в тайне до следующего номера.

Примерно в октябре все присланные на конкурс обои окажутся помещены на сайт "Игромании", всем штормам назло упорно продолжающий находиться по адресу www.igromania.ru (та бишь с того времени, как я написал текст о прохождении конкурса корт по Counter-Strike, его местонахождение не изменилось).

Редакция "Мании" желает победы всем участвующим. Моя персона присоединяется к этому пожеланию. Удачи! :) ■

Информацию о прохождении глобальных конкурсов промыслил, осознал и законспектировал на журнальных страницах некто по имени ГЕЙМЕР (gamer.sabaka.igromania.ru).

СКРИНТУРС #10

Октябрь. Холодный месяц, обозначающий собой сердцевину осени. И очередной выпуск "Скринтурса", не обозначающий ровным счетом ничего, кроме того, что у вас появляется новый шанс выиграть один из классных призов и, разумеется, опробовать свои игровые знания в определении, из какой игры какая из девяти картинок происходит.

Сезоны сменяются. Жара. Холод. Солнце в глаза. Дождь на загривок. Снег по носу. А "Скринтурс" продолжает двигаться своим чередом. Ни на йоту не меняясь. И даже количество сжатия jpeg'ов на диске остается прежним.

Для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемом к журналу, раздел "Скринтурс". В нем — девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе *"Участие в конкурсах"*.

И, конечно, замолвим слово о призах, которые ожидают, можно сказать — *ждут не дождутся* своих грядущих обладателей. Мы вновь, как и в восьмом номере, ставим на призы издаваемую компанией "СофтКлоб" реально-временную аркадизированно-юморную механистично-роботехническую стратегично-стратегичную стратегию под названием **"Z: Стальные Парни"**, в первородном англоязычном девичестве числившуюся в анналах истории под названием **"Z: Steel Soldiers"**. Как вам не может не быть известно, стратегия является трехмерным улучшенным ремейком давней отличнейшей RTS из одной буквы, каковая была **"Z"**, оно сделано студией **Bitmap Brothers** и том, за кордоном, издана компанией **EON Digital Entertainment**.

Мы вторично приветствуем **"Z: Стальные Парни"** в нашем скринтурсном конкурсе **"Скринтурсе"** и предлагаем всем, кроме тех пятерых, кто имел несчастье, которое счастье, победить в не менее конкурсном не менее **"Скринтурсе"** за восьмой номер, побороться за поимение ее в свою игровую коллекцию.

Загрузил я вас слегка? Отлично. Тогда смело *грузите* компакт. Как минимум — морально вы теперь готовы.

...Времена сменяются, и только "Скринтурс" остается прежним. Удачи!

Подбор графики для "Скринтурса": DrDr ФЕDOR (fedor@igromania.ru). Написатель прочитанного вами текста: ГЕЙМЕР (gamer.Sabaka.igromania.ru)





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2001



Скринтурс №08

Ну, вот и определились победители по восьмому "Скринтурсу". Вы этого ждали? Получайте.

Правильные ответы

Flanker 2.0
Real War
Heist
Half-Life
Hired Team: Trial
Hitman: Codename 47
Planescape: Torment
Prince of Persia 3D
Project I.G.I.: I'm Going In

А вот и победители, заработавшие себе по коробочке **Z: Steel Soldiers**.

Победители

1. Сергей Малышкин, г. Москва
2. Александр Потемкин, г. Лыткарино
3. Евгений Мельник, г. Выборг
4. DeVIL, lexx_blinov@mail.ru
5. Михаил Сидоров, kurbakov@soi.vnlief.ru

Тест №12(08): Cara о Дюне

Да, ребята, здорово вы подсели. Вы ведь прекрасно знали, что без подвоха ну ни один Тест не обходится! Но ведь так и должно быть — в конце концов, вы гуру игрового мира или как?

А собака зарыта в самом первом вопросе. Вкратце: сколько "Дюн" выпустила Westwood, начиная с 1993-го года? Две. Ровно. Сам считал (в школе научили). **Dune 2000** и **Emperor: Battle For Dune**. Куда я дел **Dune 2: Building of a Dynasty**? Оставил том, в 1992-м году. Когда оно, собственно, и вышло.

Не обошлось и без любимых всеми глюков: я перепутал все на свете и по ошибке обозвал Тест номером 11, хотя он должен был быть 12-м. Но вроде бы ничего страшного не произошло. Спасибо всем, кто писал *"Тест №11: Cara о Дюне"*.

Что еще из прикольного? Ну, например, споры о цвете флага Атридесов. У Westwood он был синим. У Герберта — красным. Читатели гневались и грозились. Не гневайтесь. Не грозитесь. В Тесте черным по сиреневой подложке написано: "...Westwood. Именно про ее сагу о "Дюне" и будет разговор сегодня". Уловили? **W-E-S-T-W-O-O-D**. Не Герберт. И даже не Cryo Interactive, выпустившая самую первую Dune.

Кстати, на синей бутылке был красный логотип **Virgin Interactive**.

Правильные ответы

1. А, 2. В/Г, 3. А, 4. Б, 5. А, 6. Г, 7. В

Победители

1. Александр Янченков, г. Москва
2. Сергей Никишов, пос. Малаховка
3. Юрий В. Дружинин, г. Йошкар-Ола
4. Сергей Кровопусков, free@godly.com
5. Андрей Морозов, maesm@samaramail.ru

Каждый из победителей получает по одной из коробочек с **Emperor: Battle For Dune**, разыгранных, как обычно, в случайном порядке. Это не важно, что одинаковые, главное — сам процесс!

Кроссворд №08

Ну как, вам понравился восьмой Кроссворд? Лично мне — да. Мне, как мазохисту со стажем, вообще нравится мучить себя. А потом смотреть, как мучаетесь вы. Кто делал Men in Black? Правильно, Gigawatt Studios. А не Gigogame. И не Greatort (и где вы только такие названия берете?). Ладно, это была единственная ошибка. В целом — все нормально, ответила больше половины участвующих.

Кстати, поприветствуем *Анатолия "Астарота" Филатова*. Первый раз парень ответил на Кроссворд, и в первый же раз — в десяточку! Точнее, в пятерочку. Победителей.

Правильные ответы

По горизонтали: 1. Creatures, 4. Cleopatra, 8. Adventure, 10. Syndicate, 11.

Kamikadze, 12. Starfleet, 13. Degrees, 15. Nine, 17. Time, 19. Healing, 20. Fatigue, 21. Gene, 24. Orcs, 26. Russian, 27. Galactica, 29. Cancerous, 32. Organized, 33. Startopia, 34. Ecstatica, 35. Firestorm.

По вертикали: 1. Crack, 2. American, 3. Ultra, 5. Order, 6. Accolade, 7. Alert, 9. Energy, 10. System, 13. Defiler, 14. Station, 16. Image, 18. Magic, 21. Gigawatt, 22. Island, 23. Circus, 25. Starport, 27. Gnome, 28. Twist, 30. Curse, 31. Swarm.

Победители

1. Виктор Тимашев, г. Москва
2. Анатолий Филатов, г. Владивосток
3. Zaltan, zoltan2000@rambler.ru
4. Некто из Уфы, skrudj@ufanet.ru
5. psx из psx@nm.ru

Призы: каждому из выигравших по коробке с Emperor: Battle For Dune!

Конкурс "Пять турнирных задач"

Ответы по задачкам в №07

I. Крабовые палочки

В первой задаче, самой легкой, нам ничто не мешает предложить нашему Horseshoe Crab раза четыре выстрелить в противника. Есть веские причины полагать, что краб ничего против иметь не будет.

Это можно сделать как в ответ на Terror, так и после того, как эффект от Terror уже будет в стеке (в stack, т.е. — в цепочке).

II. Линия жизни на троих

Еще одна простая задача, и почти все наши конкурсанты правильно заключили, что после того, как мы сыграем Raut, Cradle Guard и Serra Angel вернутся в игру за счет способности Lifeline, а вот Weatherseed Treefolk'у все же придется прыгнуть назад в руку. Что с ним будет происходить в дальнейшем, уже не суть важно.

III. "Очи черные, очи гордые..."

Как заметили многие из отвечавших, наш противник действует не оптимальным образом — дай он защиту Steadfast Guard'у в ответ на игру Flametongue Kavu, нам бы пришлось-таки нанести его повреждения одному из своих существ, и никакой Singe уже не помог бы. Но задача на то и задача, чтобы выкручиваться из поставленной ситуации.

Правильной последовательностью действий следует признать следующее: в ответ на свойство аколита нам надо произвести метание Singe в своего Flametongue Kavu. В результате, когда дело дойдет до нанесения повреждений, Flametongue Kavu будет черным как деготь, благодаря чему и сделаем свое некрасное дело. И, перефразируя название задачки, потухнут "очи черные, очи гордые, очи Steadfast Guard".

А теперь — правильное развитие турнирной ситуации. При оптимальном желании зайти Kavu Runner'ом в атаку из расчета того, что противник захочет от него избавиться, выставив в блок обоих своих существ, назревает серьезная проблема. Если мы пытаемся сказать Singe в Kavu Runner'а до нанесения повреждений, то можем получить в него защиту от красного, и тогда, в лучшем случае, нам светит размен на Steadfast Guard'a. А основная проблема, Crimson Acolyte, останется в игре. Вообще говоря, в этой задаче множество вариантов развития событий, но при правильной игре противника ничего хорошего все эти варианты нам не предвещают.

IV. Идолы нашего времени

Для задачи существует масса решений, и все они приводят к победе на следующем ходу.

С помощью Planar Portal можно взять кок Crosis's Charm, чтобы убить вражеского Chimeric Idol, так и Fog Patch, но потерять Идола и зайти в атаку птицей под Wax, нанеся последний удар с помощью Keldon Necropolis. Существует также вариант с Vine Dryad'ой, который ничем принципиальным не отличается. Подавляющее большинство участников так или иначе справилось с этой, на поверку оказавшейся простой, задачей.

V. Один голос против всех (да, да, нет, да)

Из всех возможных правильных вариантов стабилизации ситуации лишь один приводит к победе на нашем ходу. Съев под Diabolic Intent любое из наших существ, достать из колоды Pledge of Loyalty и положить ее на вражеский Voice of All. Таким образом, Voice of All получит защиту от красного, черного и... белого! С него свалится Pariah, и мы спокойно сможем отправиться в победную атаку.

Неправильных ответов на эту задачу было предостаточно, а наиболее популярной версией из числа ошибочных стала установка на стол Putrid Warrior'a, который, конечно, приводил нас к победе, но лишь через ход, что никак не является оптимальным решением.

Дополнительная задача: Плоть и кровь

При ответе на эту задачу следовало помнить, что повреждения сначала идут в цепочку, а потом наносятся. Итак, повреждения уже заявлены, но одна из целей исчезает (Flesh Reaver). Затем повреждения будут нанесены вражескому Bloodshot Cyclops, от которых он и скончается, а мы не получим повреждений, т.к. Flesh Reaver к этому моменту уже не окажется в игре.

Победители за №07

1. Аркадий Завыленков [arzav@mail.ru], г. Новосибирск
2. abyssmal [vnatarov@yahoo.com], г. Москва
3. Антон Целогородцев aka Xavier [xavier_zst@chel.ru], г. Челябинск
4. Disa [disa@chel.ru]
5. Zakakvo [zakakvo@yahoo.com]

Ответы по задачкам в №08

I. Рожденный ползать, уйди со взлетной полосы!

Простая задача, но — подлая. Текст Waylay был исправлен через некоторое время после ее выхода. Изменение гласит, что играть ее можно только в *attack phase*, т.е. в *фазу атаки*. Прочитать исправленный текст карты вы сможете в "Оракуле" — он присутствует на компакте. И сразу скажу, что *правильное* решение этой задачи, приводимое ниже, считалось большим преимуществом, но и особых придирок за банальное "в main фазу играем Waylay и ломимся в атаку" не было.

Итак, требовалось правильно указать фазу, в которую нужно сыграть Waylay, и это удалось далеко не всем. Исходя из текста карты Waylay, играть ее мы можем только во время фазы атаки. Кое-кто пытался сказать Waylay в шаг объявления атакующих, что, конечно, вполне можно, вот только побежать они уже никуда не смогут. Правильный ответ — игра Waylay в шаг начала атаки (*Beginning of Combat Step*).

II. Карта или смерть?

Правило плохие, но читайте их, ибо они есть рулез. К сожалению, с этой задачей справились далеко не все. На первый взгляд, все выглядит элементарно. В начале *draw-step* в цепочку идут эффекты в следующем порядке: сначала эффекты активного игрока (Howling Mine), затем — эффекты пассивного игрока (The Rack) и, наконец, взятие карты.

Хитрость в том, что эффект взятия карты в *draw-step* не контролируется ни одним из игроков и помещается на верх стека, что бы в нем до этого ни творилось.

То есть цепочка в результате будет разматываться так: взятие карты, эффект The Rack и уже затем свойства шахты Howling Mine и взятие карты.

На момент проверки эффекта от The Rack у нас будет уже три карты, и мы преспокойно убьем противника. Howling Mine для выживания в этой ситуации, собственно, вообще не нужна. Она там чисто для украшения стола. Красивая карта и все такое.

Подобную ситуацию с картой The Rack (посмотрите также Black Vise) породила некорректная формулировка разработчиков, имевшая места быть в период написания задачи. Wizards of the Coast привели их написание в божеский вид (срабатывать в начале upkeep) в день 08/24/2001. Современный текст на The Rack звучит так:

The Rack

1, Artifact

As The Rack comes into play, choose an opponent.

At the beginning of the chosen player's upkeep, The Rack deals X damage to that player, where X is three minus the number of cards in his or her hand.

III. Putrid vs. Warrior

В этой партии сложилась действительно ничейная ситуация. Мы часто публикуем задачи, где выигрыш достигается правильной расстановкой эффектов в цепочке, здесь же, сколько ни крути, итог один — ничья. Хотя некоторые из отвечавших все-таки пытались защищаться, если противник идет в атаку, и использовать свойства Putrid Warrior для понижения жизни. Да, эффект положится в це-

почку, и что бы ни делал наподобющий (пытался понизить или повысить общее количество жизней), эффект пассивного игрока отработает раньше. Вот только *life total* будет проверяться одновременно, и на ничейность ситуации это не повлияет. На эту задачу получено почти 100% правильных ответов.

IV. Кровавая клятва

Тут мы, кажется, совсем замучили наших конкурсантов. По первому впечатлению правильную последовательность действий в этой ситуации назвать невозможно, так как наш противник не наделен, в отличие от нас, телепатическими способностями и не знает, что у нас имеется в руке. Поэтому сначала давайте ответим на вопрос задачи, что делать дальше, если Fact or Fiction разделился как два острова на Counterspell с Absorb'ом и Story Circle, а потом подумаем, как нужно было правильно играть в этой ситуации.

Итак, чтобы выжить от следующей атаки Бластодермо, нам нужно взять Story Circle и две каунтермагии. Далее противник сыграет в нас Blood Oath, назвав Instant, таким образом гарантируя себе победу: ведь карт типа Instant у нас как минимум две. Но не тут-то было — необходимо помнить, что выбор типа карт происходит на разрешении заклинания, а не на объявлении. Мы на объявлении Blood Oath вынуждены говорить Misdirection (за альтернативную стоимость, убирая из игры Absorb) в себя же, так как перенаправить его в противника не представляется возможным (..target opponent..). Если противник все же выберет Instant — мы получим свои 3 очка вреда, положим равнину, поставим Story Circle и останемся с открытой маной для Counterspell'а и превента (prevent) от атаки Бластодермом. Говорить Misdirection за Counterspell, оставляя Absorb, тактически невыгодно, так как мы не будем иметь возможности сыграть его на следующий ход, отменив возможную угрозу.

А теперь другая часть задачи. Дело в том, что после того как мы отыграли Misdirection, противник может усомниться в достаточном количестве Instant у нас на руках. Выбери он lands, и нас уже ничего не спасет. Вот тут мы и подошли к правильной последовательности действий. Очень жаль, что почти никто из отвечавших ее не назвал... Так вот. Исходя из ситуации, оппоненту нужно было делить последствия Fact or Fiction на Story Circle с землями в одной кучке и остальным в другой. (Возможен и экстремальный вариант деления 5 к нулю.) Таким образом, при выборе необходимого нам Story Circle он гарантированно наносит нам минимум шесть очков вреда, назывaя lands.

V. Не торопитесь попасть в ад. Без вас не начнут.

Главное — на нашем upkeep правильно расставить эффекты таким образом, чтобы сначала сработал эффект Necra Sanctuary, затем умер Saproling Burst и, наконец, Reya Dawnbringer принесла Devouring Strassus'a. К началу нашей первой главной фазы у противника остается уже 14 очков жизни, которые мы понизим до нуля, взорвав Seal of Fire и прoатаковав с помощью Devouring Strossus, на которого предварительно будет сказан Manstraus Growth. Нужно также не забыть заплатить пять маны за Collective Restraint, у нас же осталась только четыре — вот для чего еще понадобится Reya Dawnbringer. Быть ей распятой на алторе.

Некоторые из отвечавших, пожалев Рею, выкладывали свежевзятую землю. Пацифисты! Впрочем, на правильность решения это не влияет.

Дополнительная задача: Арифметика маны

За поворот горы мы получим зеленую ману от Wild Growth, любую ману от Fertile Ground, черную от горы из-за Contamination и еще одну черную в силу способности Mono Flare.

Небольшое пояснение. Свойства Contamination — это эффект замещения, т.е. Contamination замещает цвет маны, которую может производить земля, на черный. Mono Flare — это триггер-способность, которая сработывает на производство землей маны. Т.е. в момент поворота земли для маны сработает триггер-способность, которая произведет ману того цвета, которую произвело земля. А энчантментом, лежащим на этой земле, все равно, какую ману дает эта земля: у них своя жизнь.

Победители за №08

1. Павел Шульга [pavel_shulgo@mail.ru]
2. Валерий Балабанов [val531@mail.ru]
3. Игорь Галуза, [giver_zx@chat.ru], Беларусь, г. Минск
4. Сергей Соболев, г. Архангельск
5. abyssmal [abyssmal01@yahoo.com], г. Москва

Обращение к победителям конкурсов!

Дорогой победитель! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Геймер утащил конверты с вашими адресами в свое логово, перепутав их с письмами в "Линию отрыва"). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны перманентно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

*Так вот, над подведением итогов работали: **Святослав Торик, Геймер и Сергей Шадов**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: **Денис Давыдов, Святослав Торик и Глеб Дивов**. Осуществление выдачи призов: **Глеб Дивов (xvs@igromania.ru)**. Призы на конкурсы предоставлены компаниями **"Сарганa", "1С", "Руссобит-М"** и журналом **"Игромания"***



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer 2. Sobaka 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс.** 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Электронная почта: **editor@igromania.ru.**

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №10, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **октябрьские** конкурсы будут приниматься с **01.10** до **31.10.**

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **xvs@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением, — редакция

Иван Тропов
(tropov@newmail.ru)

Иллюстрации: Геннадий Григорьев

КОРНЕВОЙ МИР

В рассказе использованы миры Myth и StarCraft

Хрупкая фигурка эльфийки замерла на вершине холма. Приложив тонкую ладонь к изогнутым бровям, она вглядывалась в лощину.

Воздух за ее спиной задрожал. Подернулся дымкой, загустел, и из воздуха соткался демон. Мгновение он неподвижно висел в воздухе, обретая реальность, и рухнул вниз. По-кошачьи поджав лапы, он мягко упал на четвереньки. Заметил эльфийку — и бесшумно метнулся к ней.

— Где тебя носило, Джерр? — презрительно бросила эльфийка, не оборачиваясь.

Демон замер. И как она почувствовала его? Он двигался совершенно бесшумно.

— Не твое дело, Кэрион, — хрипло огрызнулся Джерр. — Зачем я тебе понадобился?

Забравшись на холм, он покосился на профиль Кэрион. Точеное, крошечное личико. Такое прекрасное — и такое холодное. От огненно-рыжих волос лился пленительный мятный аромат. Когтистая лапа осторожно коснулась хрупкой талии.

— Не сейчас, Джерр, — Кэриан сбросила лапу и холодно глянула на демона. Зеленые глаза — словно изумруды. Такие же жесткие и равнодушные. Еще холоднее, чем ее тон...

Джерр убрал лапу. Демоны жестоки, ха!.. Это только до встречи с благородными эльфами так кажется!

— Смотри, — Кэриан указала рукой влево.

Впереди с холма спускался отряд мертвяков. Шли они неспешно, раскачиваясь, словно на костылях. Как маятники часов... так же размеренно, равнодушно — и неумолимо. Раз, два... Смерть на два шага ближе к тебе. Раз, два... В руках огромные топоры. Иззубренные ржавые лезвия, отмеченные пятнами застывшей крови.

— Ну и чего тут такого?

— Да не туда, идиот! — презрительно процедила Кэрион. — Вон!

Мертвяки направлялись к подножию холма, у которого суетился отряд. Десяток берсерков и дюжина лучников поспешно карабкались на другой холм, отступая. Между холмами в высокой траве мелькали желтые бороды гномов. Они минировали лощину.

Мертвяки приближались. Ни один ни разу не сбился с шага. Раз, два... смерть твоя. Раз, два... вот она.

Лучники наконец остановились, берсерки присели на землю перед ними, выставив длинные мечи и, насколько можно было видеть, поедая сушеные мухоморы.

— На холм! К бою! — донес ветер громовой голос.

Это был кто-то большой, в длинной черной хламиде, с высоким посохом. Джерр опаслива «потянулся» к нему, всматриваясь в ореол локальных параметров. Секунду «читал» его — потом расслабился.

— Обычный волхв, — облегченно выдохнул демон.

Не колдун, метающий огненные шары. Всего лишь знахарь. Травки, корешки; унять боль, остановить кровь — не более.

— Ничего серьезного, — решил демон.

Кэрион холодно стрельнула по нему глазами.

— Я иду за ними уже третий мир, — тихо сказала она, прищурившись.

Демон не успел удивиться.

Гномы — шесть безобразных карликов, навьюченных сумками, как ослы, — бросились на холм, к лучникам и берсеркам. Мертвяки шли колонной, по четыре трупа в ряд. Первый ряд был уже между холмами. Перед берсерками гномы остановились. Лучники дали залп.

Двенадцать стрел со свистом рассекли воздух, кремневые наконечники вонзились в гнилую плоть. Стрелы насквозь пробивали разложившиеся тела. Брызнули ошметки плоти, но мертвяки как ни в чем ни бывало продолжали идти вперед. Раз, два... равномерно и неотвратимо. Раз, два...

Еще один залп. Одна из стрел вонзилась крайнему мертвяку точно в глазницу. Он чуть мотнулся от удара — и мерно попер дальше. Окоченевшие пальцы мертвой хваткой вцепились в древко топора.

Пять дюжин мертвяков уже спустились в лощину. Первый ряд начал подъем к отряду, не обращая внимания на залпы лучников. Один получил в бок сразу три стрелы. От удара его развернуло и отбросило назад. Он упал на колени, завалился на спину и затих. Следом упал второй, третий... Но остальные неумолимо приближались. Они шли по телам павших, ноги с чавканьем месили гниющую плоть, но не сбивались с единого ритма.

В руках у гномов сверкнули кремни, и в воздухе соткались шесть дымных полос. Склянки с огненной смесью упали в колонну мертвяков. Первая ударила в череп, в желтеющую на макушке кость, и взорвалась. Куски черепа фонтаном взметнулись вверх, обезглавленное тело рухнуло. Мертвяку слева оторвало руку, огромный топор упал вниз и оттяпал полступни. Труп зашатался и рухнул. Еще одна склянка упала на землю, с хрустом лопнула, но не взорвалась, только подпалила траву. Оставшиеся четыре воткнулись в тела — в гнилые, сочащиеся гноем остатки плоти, — и их фитили потухли.

Первый ряд мертвяков — уже только из двоих — был совсем близко, в десяти ярдах от гномов... Гномы бросились назад.

— Все, готовы, — довольно рыкнул Джерр. — Сейчас от твоего отряда ничего не останется.

Но не все гномы бросились назад. Четверо отступили, а двое вытащили новые склянки и хладнокровно чиркали кремнями, поджигая фитили. До мертвяков было уже пара ярдов, ближайший из них взмахнул топором... тут лучники дали залп — и оба мертвяка в первом ряду свалились, напичканные стрелами. Прочертились две дымные полосы. Склянки упали в центр отряда. Первая снова попала кому-то в гнилую руку и потухла. А вторая легла удачно.

Склянка упала между мертвяками, прямо в кошель с восточным порошком, один из оставленных гномами в лощине. Взрыв склянки — и сразу же тяжело грохнул кошель, оплив все вокруг огнем. В ту же секунду затрещали взрывы вокруг — это вспыхивали соседние кошели, умело разложенные гномами. По лощине пробежала огненная волна из десятка взрывов.

Земля тяжелым фонтаном накрыла центр мертвячьего отряда. Из облака гари летели оторванные руки, ноги, головы... тяжелое лезвие топора с пронзительным свистом вылетело далеко вверх — и вонзилось в убегавшего гнома, перерубив надвое.

Но первые ряды мертвяков упрямо карабкались на холм. Взрывы сорвали с них плоть, обнажив кости. Но окоченевшие руки все еще крепко сжимали топоры.

— Черт! — рыкнул Джерр. — Те два гнома — точно герои!

Оба гнома-героя бросились в стороны, улепетывая из-под огромных топоров. Эльфы перестали метать стрелы. Берсерки перед ними вскочили на ноги и бросились на мертвяков.

Огромные, могучие дети севера, нажевавшиеся мухоморов. Боевые вопли взметнулись в небо, огромные двуручные мечи варягов закрутились, словно стальные вихри, а мертвяки так медлен-

но двигались. Разложившаяся плоть брызнула в стороны — кисти, локти, плечи...

... Но у мертвяков все еще было трехкратное преимущество в числе перед варягами. Мечи рубили склизкие руки, с чавканьем втыкались в тело... Но вот один берсерк поскользнулся на гнилой плоти, всего на миг опустил глозо — и тут же ржовый топор отхватил ему правую руку. Топор ритмично поднялся — и так же неспешно опустился, снося варягу полголовы. Подскочил другой варяг — и его меч вонзился в грудь удачливого трупа. Но мертвяк все так же размеренно замахивался, пока второй меч не пробил его бедро... И тут же по голову увлекшегося варяга обрушилось изъеденное лезвие, разрубив его почти до пояса. Варяг справа лишился прикрытия — и тяжелый топор вонзился ему в спину...

Гибель троих варягов разбила строй, берсерки смешались с мертвяками. На семь берсерков было две дюжины мертвяков — варяги были обречены.

— Дожмут их мертвяки, — сказал Джерр.

— Строй! — вдруг взревел один из варягов. Словно грохот грома прокатился между холмами. — Сомкнуть!

Этот рев пробился даже в задурманенные мухоморами и жаждой крови головы берсерков. Варяги наскоро сомкнули строй, потеряв всего одного. Встав кольцом, они умело оборонялись вшестером от двух десятков мертвяков. Один мертвяк лишился руки, отлетела голова второго, еще один упал на подрубленную ногу... Берсерки переломили бой.

— Дьявол! — выдохнул Джерр. — Тот варяг тоже герой...

— И волхв, — хмуро бросила Кэриан.

— Четыре героя?! — ужаснулся Джерр.

— Не трясись, чешуйчатый, — презрительно бросила Кэриан.

Свистнуло — в нимо ее виска пролетело копье, выбив локон. Второе копье чиркнуло о бок демона, сорвав дюжину чешуй. Из разорванной шкуры брызнула темная кровь.

Джерр с ревом крутонулся, закрывая хрупкую эльфийку своим телом.

С другой стороны холма к ним поднимался отряд темных копьеносцев. Иссушенные скелеты, увитые голубыми плащами, скользили над землей, едва касаясь травы. Не будь за их спинами тяжелых колчанов с копьями — так и взмыли бы в небо на струях теплого воздуха.

Их привлекла Кэриан. Эльфы — смертельные враги падших лордов, еще хуже людей и гномов. Копьеносцы целились в нее, демона задело случайно. Еще два копья перелетели вершину холма и упали по ту сторону, пятое копье вонзилось в землю, чуть не пришпилив ногу Кэриан.

— Займись родственничками, — процедила она сквозь зубы, скидывая с плеча лук.

— Р-родственнички, так вас и так, — рыкнул Джерр. Запах крови ударил в чуткие ноздри, разум накрыла волна ярости. Пригнув голову, он бросился на копьеносцев.

Не обращая внимания на Джерра, они опять метнули копья в эльфийку. Копья скользнули над самой головой демона. А из-за спины с тугим звоном пронеслась стрела эльфийки и вонзилась в грудь крайнего копьеносца. Пробив его насквозь, оно вырвалось из спины, выбив длинную полосу костной трухи.

Джерр подскочил к темным — и замолотил когтистыми лапами по хрупким скелетам.

Копьеносцы недоуменно заухали — чего это свой демон напал на них?

А Джерр кромсал плащи и ломал трухлявые кости. Упал один, второй... Копьеносцы бросились врассыпную, но демон был проворнее. Кэриан тоже не теряла времени. Крайнего копьеносца она добила сама, метко всадив в него еще три стрелы.

— Быстрее за отрядом! — скомандовала Кэриан.

— Да куда они денутся... — начал Джерр, забираясь на вершину холма — и осекся.

Внизу отряда уже не было. Только куски зеленоватой плоти, ржовые топоры... Пять трупов берсерков, разрубленный гном — и все. Отряда и след простыл. Вот это скорость!

— К реке! — бросила Кэриан и побежала вниз, забрасывая лук за плечо.

— Кэриан, ты уверена?..

Я прошла за ними три мира. Я потратилась на три тела!

— Хочешь потратиться еще и на четвертое? — ехидно спросил Джерр, пригнув голову к прелестному личику эльфийки.

Кэрион окатила его ледяным взглядом. Джерр перестал скалиться.

— Я знаю, что делаю, — она подняла руку и презрительно потрепала его по щеке, хотя демон был вчетверо крупнее. — Все будет нормально, Джерр.

— Кэриан...

— Я должна компенсировать три тела. Если мы просто убьем их, это будет всего четыреста пунктов к пронзающему опыту. — эльфийка прищурилась, разглядывая демона, и неохотно добавила. — Но двоих... Каждому по двести. Я должна попробовать уговорить их. Тогда будет шестьсот, по триста каждому. Я смогу окупить все траты на этот рейд. Если бы я собиралась просто убить их, стала бы я тратиться на тело эльфийки?

— Но Кэрион! Разговор с ними — это риск. Они же опытные, посмотри, как идут! А если они знают про строжей?

— Мне нужна триста пунктов, — ледяным голосом отчеканила эльфийка.

— Но...

— Все! Хватит! Заткнулся — и за дело!

Быстро темнело. Багровый закат сгустил зелень елей, выступили звезды. Впереди над лесом далеко вверх вилась тонкая струйка дыма.

Ориентируясь на дым, демон и эльфийка осторожно приблизились к остаткам отряда.

— Не лезь, сиди в сторонке, — скомандовала Кэрион.

— А если...

— Никаких если, — процедила эльфийка сквозь зубы. — Все. Тихо!

В центре поляны горел костер.

Два гнома, волхв и берсерк сидели возле огня — это было четверка героев. Еще два варяга и один лучник стояли на страже. Но эти трое не герои — всего лишь помощники. Их можно не принимать в расчет. Все остальные помощники погибли. Но это уже не имело значения. До Камней перехода осталась одна крупная стычка, а все герои были целехонькими. И оба гнома под завязку нагружены боевыми склянками и восточным порошком.

Над костром шипели маслом остатки двух кроликов, от мясного аромата у Джерра свело челюсти. По кругу ходила фляга с разбавленным вином.

— ...И там нет никаких пунктов, — неспешно рассказывал волхв. — Ни пронзающего опыта, ни локальных параметров.

Оба гнома охали и кряхтели, слушая волхва, мотали на кулаки седые бороды. Варяг угрюмо тряс головой. То ли еще не отошел от мухоморов, то ли так на него действовали смущающие ум сказы волхва.

— Такой вот мир, — говорил волхв. — Карневой называется.

— Странное название, — гнусаво сказал гном.

— Я же говорю, Гури, это особенный мир! — воскликнул волхв. — Все остальные миры появились из него. И если попасть в корневой мир, то любой другой мир можно изменить, как тебе только захочется. Даже совсем разрушить. Или создать совершенно новый.

— Мать моя гномика! — Гури ошалело покрутил седой головой.

Джерр и Кэрион затаились за большим дубом на краю поляны, прислушиваясь.

— Что-то здесь не так, Кэри, — шепнул демон. — Очень уж они расслаблены.. Слишком громко говорят... Может, не надо?

— Не дрожи, трус, — презрительно зашипела эльфийка. — Не тебе идти с ними говорить.

Кэрион вышла из-за дуба и нарочито громко кашлянула.

Лучник-помощник на страже вздрогнул, вскинул лук, натянув тетиву. Но узнал сестру по крови, опустил лук.

— Густого леса, — кивнул эльф.

— Высокой травы, — откликнулась Кэрион.

Остальные на поляне замерли.

Кэрион вышла из лесной темноты к костру.

— Свети всегда вам свет, — нараспев проговорила эльфийка хрустальным голоском и приветливо улыбнулась.

— И тебе никогда не остаться во тьме, — с сомнением протянул волхв, подозрительно разглядывая пришелицу.

Кэрион присела у костра. Берсерк-герой сразу же ожил, прошелся цепким взглядом по ее хрупкой фигурке — и сладострастно осклабился. А вот гномы хмурились.

Слишком сильно хмурились. И кажется, она где-то уже видела их... Глупости! Просто показалось. Гномы и эльфы вообще не очень жалуют друг друга. Вот гномы и хмурятся.

— Куда путь держите, храбрые воители? — торжественно спросила эльфийка.

— А то не знаешь, дочь леса? — ухмыльнулся волхв. — К Камням перехода.

— Это понятно. — Кэрион тоже улыбнулась. Хотят поиграть — ну что ж, она тоже не прочь поиграть. — А куда вы направитесь из Камней перехода? В мир на уровень вверх или еще куда?

Берсерк с глупой улыбкой тонул в изумрудных глазищах Кэрион. Гномы и волхв быстро переглянулись.

— Тоже про корневой мир слышала? — чуть улыбнулся волхв. — Хочешь, пойдем с нами. Вместе легче.

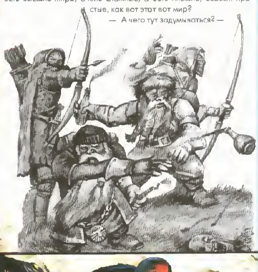
Кэрион и не сомневалась, что они шли к корневому миру. Но проверить это она должна была в любом случае — такова условие рейда. А еще она собиралась их отговорить. Но для этого надо узнать, что именно им известно о корневом мире.

— Коневой мир? — эльфийка сделала недоуменную гримаску. Получилось обворожительно. Ну просто сконфуженный лисенок.

Варяг порывисто пересел ближе и осторожно обнял каосовицу-эльфийку. Кэрион благодарно улыбнулась ему и прижалась плотнее. Варяг растаял. Джерр за дубом скрипнул клыками и со свистом вспорол воздух когтями.

— Ну, вот ты задумывалась когда-нибудь, почему миров так много, и все они такие разные? — спросил ее волхв. — Почему есть высшие миры, очень сложные, а есть низшие, совсем простые, как вот этот вот мир?

— А чего тут задумываться? —



Кэрион притворилась удивленной и часто-часто захлопала длинными ресницами. — Так устроена вселенная. Одни миры проще, другие сложнее. Каждый герой выбирает мир себе по душе. Надоел один — перебирается в другой. Как же еще вселенная могла бы быть устроена?

Волхв переглянулся с гномами, помолчал, что-то обдумывая.

— Видишь ли... — наконец медленно начал он. — Возможно, на самом деле вселенная устроена не так.

Кэрион поняла, что волхв собирается в очередной раз изложить легенду о корневом мире. Они решили уговорить ее пойти вместе с ними. Ну-ну.

— Не вся вселенная состоит из тех миров, где мы привыкли жить, — неспешно говорил волхв, внимательно заглядывая в зеленые глаза эльфийки. — Все эти миры, где мы можем перемещаться, лишь хитрые иллюзии. А на самом деле...

Кэрион заливисто рассмеялась, откинувшись на руку варяга.

— Иллюзии? — она постучала ладошкой о землю, потом нежно погладила литые грудные мышцы варяга и томно выдохнула: — Какие прочные иллюзии...

Лапища волхва поползла по спине эльфийки вниз.

— Очень хорошие иллюзии, — серьезно ответил волхв. — Но на самом деле все герои произошли из одного мира, которого нет среди тех миров, куда мы можем попасть сейчас. В том мире правила особенные, сложнее, чем в самом высшем в наших мирах. И в этом мире, называемом корневом, специальные машины хитрым способом создают иллюзии всех наших миров.

— Это все сказки, — усмехнулась Кэрион, продолжая притворяться дурочкой.

— Сказки?! — вскинулся волхв. — Почему же? В том, что я тебе говорю, нет противоречий! Так может быть!

— Ну... — Кэрион притворилась чуточку смущенной. — Право, можно выдумать множество такого, в чем нет противоречий. Но ведь не все это будет существовать?

— Верно, — согласился волхв. — Мы и собираемся проверить эту легенду. Пойдешь с нами? Мы собираемся в самые низшие миры. А там, говорят, помощников совсем нет, каждый герой наперечет.

Кэрион постаралась ничем не выдать охватившего ее напряжения.

— В самые-самые низшие миры? — спросила она.

— Да.

Кэрион вздохнула. Волхв хорошо знал, что делал. Мог знать и про стражей. Это уже опасно. Но отступать... Но кону дополнительные сто пунктов! Кэрион решила рискнуть.

— Ну, пусть ваш корневой мир и в самом деле есть, — нежно заговорила она. — Допустим, доберетесь вы туда. Так ведь там, вы говорите, можно изменить любой из наших миров? Даже создать совсем новый?

— Да! — просиял волхв. — И создать, и уничтожить!

— Вот! — Кэрион гордо вскинула голову и сверкнула глазами. — А что будет с героями в том мире, который вы уничтожите?

— Ну... — волхв растерялся. — Я не знаю... В конце концов, не обязательно уничтожать миры.

— А кто сможет гарантировать, что когда вы попадете в корневой мир, вы не уничтожите все наши миры вместе со всеми героями? — напористо спросила Кэрион.

— Ну-у... — волхв опустил глаза.

— Вот-вот, — прищурилась Кэрион. — Так что забудьте о корневом мире. Это ваша легенда — просто вранье.

— А как из одного следует другое? — сварливо влез гном. — Почему вдруг, если из корневого мира можно уничтожить все остальные миры, то корневого мира не может быть?

— Непонятно? — нехорошо прищурилась эльфийка. Сидеть рядом с уродливым гномом было так противно, и этот скрипучий голос... эльфийка даже забыла про притворство. — А ты подумай! — зло предложила она.

Гном с ненавистью сверкнул глазами.

— И мне непонятно... — волхв тоже тяжело уставился на Кэрион. — Почему, в самом деле?

Кэриан напряглась. Намека они не поняли. Или не захотели понять?

Попытаться напугать их? А если они решат драться? Опасно... Но сто лишних пунктов

— Потому, — решительно начала Кэрнан, — что среди обитателей наших миров есть герои, которые очень не хотят оказаться во власти тех, кто выберется в корневой мир. ОЧЕНЬ не хотят. Понимаете?

Над костром повисло молчание. И снова волхв переглянулся с гномами.

Ну? Теперь-то они поняли? Кэрион внимательно вглядывалась в лицо волхва. Понял он? И что решил? Отступить — или..

— Это она, — вдруг тихо буркнул второй гном.

— Точно, Локи? — переспросил волхв.

И его рука тихонько поползла под полу плаща..

У Кэрион перехватило дыхание. Ловушка! Они все знают с самого начала? Они просто проверяли ее! И теперь они хотят убить ее!

Кэриан вскочила на ноги и метнулась прочь от костра.

— Держи ее! — пискнул гном.

Кэрион, как стрела, уже промчалась десяток футов. До спасительной лесной тени совсем чуть-чуть... Прыжок, еще! И теперь нодо — одним броском, изо всех сил. Нырнуть с разбегу в густые ветви — и она спасена!

И тут под колено ужасно ударило.

— А-ахх! — эльфийка рухнула на землю. Ногу обожгла до самого бедра, словно раскаленным железом.

Да, это ловушка! Теперь Кэриан вспомнила, где она видела этих двух гномов. Как жаль, что только сейчас! Она попыталась ползти — но нога не слушалась и словно вросла в землю. Эльфийка судорожно перевернулась.

От костра к ней метнулись тени гномов и волхва. А в ее ноге, насквозь пробив колено, торчал огромный тесак.

— Держите ее! — рявкнул волхв. Теперь в его голосе не было и следа задумчивости. В голосе звенела сталь.

— Это быть строж? — очумело спросил Лух, столбом застывший возле костра.

— Да, это она! — воскликнул Локи. — Я ее узнал! Это эльфийская дрянь однажды уже отправила нас с Гури отсюда прямиком в Ливийские пустыни! Мы лишились всего пронзающего опыта, совершенно! Две недели торчали рабами.. у-у-у!

— Теперь она за все ответит! — подхватил Гури. — Не будь моя жена гномихой!

Кэриан скрипнула зубами. Нога.. Как больно! И еще больнее от того, что она так глупо попалась. Ну хоть одному она отомстит прямо сейчас! Она потянулась к кинжалу.

— Вы быть убить ее? — с сожалением спросил Лух.

— Ну нет, не сразу, — злобно осклабился Локи и врезал подкованным каблуком по запястью Кэриан.

Тонкая кость треснула, эльфийка взвыла от боли. Пальцы на рукоятке стилета разжались.

— Не сразу, — с наслаждением процедил гном, ловя взгляд эльфийки. — Очень не сразу...

— Локи, Гури, не стоит, — осторожно начал волхв.

— Уйди, Альвен! — в один голос заблажили гномы. — Это не твоя месть!



Джерр сам не понял, каким чудом он смог сдержаться.

Он стоял за дубом и смотрел, как гномы заживо сжигали эльфийку. По частям. Сначала полили смесью из боевых склянок ногу — и подожгли. Нога вспыхнула, и от боли эльфийка выгнулась дугой, замолотила руками по траве, зашлась в крике. Но едва она потеряла сознание, Локи всыпал ей в рот какой-то пряности.

Кэриан пришла в себя — и все повторилось. Так же педантично гномы сожгли ее вторую ногу. А потом были ее руки, тело... Эльфийка уже не могла кричать — не была сил. А гномы все длили ее агонию..

Джерр зажмурил глаза, вонзив когти в кору дуба. Нельзя.. Сейчас — нельзя! Он должен терпеть это. Должен!!

Бой на поляне будет бессмысленным. С двумя гномами, тремя берсерками и волхвом ему не справиться. По крайней мере, на открытом месте.. А потом — о, да! Потом он отомстит!

— Ну все, оно мертво, — сказал Альвен, кривясь от тяжелого запаха сожженной плоти. — Пошли!

Идите .. Джерр едва контролировал себя. Ну идите же!

Он дал им втянуться в лес и уйти от поляны на сотню ярдов. И тогда бесшумной тенью вылетел из кустов и ударил когтями по горлу эльфо-лучника. Глотка превратилась в нарезку, хлынула кровь — а демон уже снова растворился в лесной тьме.

Лучник с хрипом повалился, захлебываясь кровью.

— Эльфийка было не одно! — воскликнул Гури.

— Быстрее из лесо! — крикнул волхв.

— Я задержать их! — взревел Лух. — Ньк, Кар, угол!

Но Ньк уже не мог помочь. Джерр врезал когтями по его запястью так, что меч отлетел на десяток шагов, и двумя ударами вспорол живот.

Кор и Лух бросились на Джерра. Демон отскочил назад, и два меча рубанули воздух перед его мордой, чуть не задев усы.

И едва мечи ушли в сторону, демон прыгнул — темная тень метнулась быстрее, чем Кор успел вывести меч из удара и выставить перед собой. Пятьсот фунтов мышц сбили берсерка с ног, словно пушинку, и с хрустом впечатали в дерево. Треснули позвонки — и Джерр забыл о Каре.

Остались только он и Лух. И где-то далеко убегали волхв и два гнома.. вот уж кого он будет убивать медленно!

— Идти, идти ко мне! — оскалился Лух, выставив меч.

Джерр сделал обманный рывок. Но провести варяга не удалось. Лух чуть повел мечом, в точности отследив ложный выпад и тут же вернул меч обратно, выставил острием вперед.

Хороший воин, опытный ..

— Идти ко мне, киско, идти... — глухо бормотал Лух, не отрывая взгляда от красных зрачков демона.

И вдруг крутанулся, нанося удар без замаха, с одного лишь разворота.

Меч прочертил сверкающую дугу — и Джерр едва успел увернуться. Сталь врезалась в дерево, отрубив усы демона. Нос обожгла, но это было уже не важно. Демон рванулся вперед и перехватил руку варяга. Второй лапой рубанул по локтю, и когти глубоко вошли в плоть, перерубив сухожилия. Варяг заорал от боли.

Вот и все. Одной рукой варяг не сможет орудовать огромным двуручным мечом. Даже вытащить его не сможет.

Но Лух и не пытался. В его левой руке уже сверкал кинжал. Джерр бросился вперед, не давая варягу уйти. Но варяг и не собирался отступать. Лух взревел еще громче и сам бросился на Джерра. Короткий удар — и сталь вонзилось между ребер демона.

От боли помутилось в глазах, и весь мир утонул в шквале ярости и ненависти, от которой сводило челюсти. Забыв обо всем, Джерр замолотил когтями по варягу — удар, удар второй лапой, еще, еще...

Когда он пришел в себя, перед ним на траве была бесформенная куча плоти с обрубками перебитых костей, — то, что осталось от Лухо. Все тело демона было в олой крови варяга. Из раны в боку сочилась его собственная, темно-синяя кровь. Рана была не смертельной, но глубокой. Повезло, что варяг бил левой рукой. С правой руки кинжал вонзился бы точно в сердце...

Нас тоже был в крови. Демон совершенно лишился нюха. Даже не взять след гномов и волхва! Джерр взвыл от бессильной ярости — и тут же надсадно закашлялся от крови, хлюпающей в пробитом легком.

✧ ✧ ✧

Солнце палило нещадно. Воздух дрожал, как над костром. До горизонта раскинулись выжженные пески с волнами барханов.

Джим стоял, прислонившись спиной к скале, и баюкал в руках автоматический карабин. Даже скафандр не спасал от жары.

Вдруг воздух над ближайшим барханом задрожал сильнее, из него соткалась хрупкая фигурка и упала на песок. Легкий скафандр-хамелеон делал «духа» почти невидимым. Если бы Джим не ждал ее, то ни за что не заметил бы.

Она шла спиной к солнцу, и под светофильтром шлема ее глаза сияли зеленым огнем, а пышные волосы казались расплавленным золотом. Вылитая ведьма.

— Кэрриган... — Джим замолчал, тяжело сглотнув.

— Само об этом думаю, — игриво улыбнулась Кэрриган, широко распахнув глаза. И вдруг — безо всякого перехода, совершенно деловым голосом: — Ты давно здесь?

Джима словно обдали холодной водой. Он потряс головой, приходя в себя. Ну и стерва!

— Около часа. Остальное время ждал в том мире. Опасался, что они могли устроить здесь ловушку, чтобы убить меня сразу после перехода. Там их следы, — Джим указал вправо.

Кэрриган присела, рассматривая следы, коснулась песка.

Холодная, собранная. Словно это не ее сожгли шесть часов назад, и это не ей пришлось по второму разу добираться к Камням перехода.

— Голиаф... — задумчиво сказала она. — Только один след, остальные уже замело. Ты кого-нибудь убил?

— Да, одного.

— Кого? — Кэрриган резко вскинула голову.

— Варяга.

— Это хорошо, — медленно произнесла Кэрриган, яростно сверкая глазами. — Тех двоих я убью сама. И вожака тоже. Провел меня... Из-за них я уже в пятом теле на рейде! И уговорить их вернуться не получилось, я получу всего двести пунктов!

Джим поежился. Был у Кэрриган бзик: любой рейд должен быть с положительным сальдо для пронзающего опыта. Будто в жизни не бывает неудач...

Кэрриган внимательно смотрела на Джима. Десантник опять поежился. Поговаривали, что она почти телепат... Только бы она не стала вымещать свою злобу на нем! Ей под руку лучше не попадаться, когда она бушует. Почему она так странно смотрит?

— Пошли? — попытался перевести тему Джим.

Он поспешно развернулся и зашагал вдоль следов голиафа.

— Дурак! — тут же набросилась на него Кэрриган. — Куда ты собрался?

Джим удивленно развернулся к «духу».

— Так ведь они туда пошли...

— На следах может быть засада, — досадливо бросила она.

— Эти трое героев? Так они же спешат к финальному боекену...

— Да при чем тут они! — фыркнула Кэрриган. — Протосы! Или зерги!

Она легко поднялась, быстро огляделась.

— Мы пойдем параллельно следом, в ста метрах правее. Иди за мной! Ты мне еще пригодишься.

Стерва. Но какая хорошенькая... Джим вздохнул и пошел за «духом», плывущей походочкой скользящей по песку, словно по подиуму.

— Вон они! — Джим дернул «духа» за руку вниз и сам тоже повалился в песок.

Впереди следы уходили в нагромождение здоровых камней, среди них темнели тело. Одно, второе...

— Придурак! — зло зашипела Кэрриган. Она оттолкнула его руку и встала, отряхивая скафандр. — Думаешь, я сама не вижу?!

— Ложись! — крикнул Джим и опять попытался повалить ее на землю.

Но Кэрриган ловко увернулась и, ничуть не прячась, пошла к камням.

Это были не герои. Всего лишь трупы зергов, устроивших в камнях засаду.

На камнях зияли свежие выбоины от разрывных пуль — это постарался голиаф. Два небольших зерглина были разорваны пулями в клочья. Еще три зерглина и два крупных гидралиска были сожжены.

Трупов героев не было. Ни одного.

— Не хило, — пробормотал Джим. — Голиаф и два огнеметчика.

Кэрриган не слушала его. Она уже смотрела по сторонам. Впереди каньон становился уже и глубже, и следы голиафа вели туда. Справа к камням подступала стена каньона.

— Сюда, — она решительно указала на скалу. — Каньон загибается. Мы пойдем через скалы, срежем путь и обгоним их. Атакуем в лоб, а не с тыла. Вросплох.

— Там такие скалы... — Джим уставился на неприступную стену.

— Дурак, — холодно констатировала «дух». — А эти зерги, по-твоему, откуда взялись, если не спустились со стены? — Она пнула обгоревший панцирь гидралиска. — Наверху в скалах должен быть удобный проход.

— Ну... — смутился Джим. — А почему тогда эти трое пошли по дну каньона?

— Потому что среди них голиаф, — презрительно бросила Кэрриган, словно говорила с тупым ребенком, и стала карабкаться на скалу.

— Никак не пойму. Ну откуда столько героев, купившихся на легенду о корневом мире, о, Кэрриган? — устало бормотал Джим, ныряя от жары. — Чего их так тянет туда? Ну, то есть туда, где, типа, расположен переход в него, в этот гребаный корневой мир...

— Наверно, потому, что эта легенда похожа на правду.

Что-то странное промелькнуло в голосе «духа». И в глаза ей не заглянешь — сейчас Кэрриган набросила поверх светофильтра шлема радиосканер.

— Да ну, брось! — отмахнулся Джим. — Сказка для дураков это твоя легенда! Или для неудачников. Глупая надежда на простые решения. «Раз — и все готово!» Никаких заданий, никаких опасностей, никаких врагов. Выдуманный мир, насквозь слюнявый и розовый, попытка убежать от жизненных проблем и трудностей!

Джим вдруг сообразил, что про жизненные трудности — это уже лишнее. Семь часов назад Кэрриган сожгли заживо. От такого долго отходят. А он про проблемы...

— Не знаю... — пробормотала Кэрриган. — С одной стороны — да, ты прав. Во всем этом сквозит явный инфантилизм. А с другой стороны, почему в низших мирах герои всегда человекоподобны? В высших мирах ты можешь быть кем угодно, а здесь — только людьми. Отчего так? Может быть, в самом деле есть корневой мир, в котором все герои когда-то произошли в виде людей и выдумали хитрые машины для создания

иллюзий? — Оно лукаво покосилось на десантника. — По крайней мере, опровергнуть это нельзя.

Джим настолько опешил, что даже сбился с шага.

— Ты чего? — «дух» тоже остановилась, сбросила с головы радиосканер, всмотрелась в лицо десантника.

— До ну тебя... — растерялся Джим. — Ты ведь само всегда говоришь: не все то, в чем нет противоречий, существует на самом деле. Это же твои любимые слова!

Он хмуро вглядывался в лицо Кэрриган. Прикалывается оно, что ли?

Но оно стояло лицом к солнцу, и светофильтр ее шлема был как зеркало. Лица не различить. Ни черта не понять!

— Ты же... — начал Джим, но Кэрриган вдруг взмахнула рукой:

— Заткнись!

Оно уже не смотрело на него.

— Слышишь?

Джим прислушался, усилил на максимум звук с внешнего микрофона скафандра. Завывания ветра, треск скалы, лопающейся под обжигающим солнцем...

И еще что-то. Хррр, шшш... Хррр, шшш...

— Зерги, — одними губами прошептал он и бесшумно скользнул к скале. Кэрриган еще раньше прижалась спиной к камням.

Хррр, шшш... Хррр, шшш...

Какая-то тварь раскапывалась совсем близко. Вот только где? Черта с два разберешь...

И тут песок впереди брызнул вверх — и в пяти шагах из-под земли показалась голова гидралиска. Шершавые панцирные наросты, длинные жвалы, отливающие кремнием...

Джим вдавил курок, не взводя. Адреналин встряхнул тело и наполнил мышцы такой силой, что палец с легкостью выжал двадцать кило — и карабин тяжело застучал, вбивая приклад в бедро.

Трассирующие нити ударили в тварь, выбирающуюся из песка. Гидралиск уже на три метра возвышался над поверхностью, а хвост все еще был под землей.

Карабин бился в руках, изрыгая раскаленный металл. Но даже тяжелые пули из обедненного урана не справлялись с грудными панцирями гидралиска. Искры, скрежет рикошетов — но еще ни один панцирь не лопнул. А тварь уже вылезла целиком. Метнулась на Джима — и он понял: все, это конец. Сейчас тугая струя зеленой кислоты ударит в скафандр, пластик лопнет, острые жвалы вгрызутся в его живот — и его выбросит к стартовому бокену...

— А-а-а!! — яростно завопил он, не переставая жать на курок.

Только все без толку. Гидралиск уже в паре метров, и пули не успеют пробить его грудной панцирь.

Вдруг над ухом оглушительно грохнуло — и тварь замерла. Занесенная для последнего прыжка лапа повисла в воздухе. Правый глаз твари лопнул, гидралиск медленно завалился вперед и рухнул. Морда с грохотом врезалась в камень у самых ног Джима.

Он судорожно перехватил ртом воздух.

— Пес-сок в воздухопровод! — Джим с чувством пнул дохлого зерга.

— Ну, чего встал, пошли! — Кэрриган, как ни в чем не бывало, переступила через голову и пошла вдоль скалы, забросывая винтовку за спину.

Она успела всадить пулю прямо в глаз твари... Если бы не она...

— Кэрри, спасибо...

— Потом рассчитаемся, — ухмыльнулась Кэрриган, не оборачиваясь.

— Переведи рацию на пятую частоту, Джим.

Джим послушно открыл чехол на предплечье и сменил частоту.

— И выставь прием на второй.

— Это еще зачем?

Кэрриган окатила десантника презрительным взглядом. Включила режим «хамелеона», сразу слившись со скалой, и молча обошла каменный выступ. Джим пожал плечами, выставил прием на второй частоте и шагнул за ней.

Сразу же в уши ворвался шум тяжелого дыхания и голоса:

— Алан, долго еще?

— Десять кмов по каньону, потом пять по пустыне — и все. Терпи, Гай.

— Тебе легко, Алан! — огрызнулся Гай. — На сервомоторах-то... А тут таскай сорок кило кислорода с напалмом. Гори в аду, на!

Эти звуки шли по второй частоте.

— Пригнись, идиот! — воскликнула Кэрриган.

Джим повалился на выступ скалы рядом с «духом». Впереди был узкий каньон.

— Вон они, — Кэрриган махнула рукой влево. — Видишь?

— Угу...

Вздымая облака пыли, по каньону мерно марширавал четырехметровый голиаф: великан без головы, вместо рук — два шестиствольных пулемета, на плечах выступы ракетниц. Справа и слева устало тащились два огнеметчика. Здоровые ребята, навьюченные баллонами и оплетенные шлангами. Но по сравнению с голиафом они по-прежнему казались гномами.

— У меня всего три электролитических пули, Джим, — сказала Кэрриган. — Так что все делаем быстро.

— Ясно, — хмуро буркнул десантник. — Тогда начни с огнеметчиков. Иначе я до голиафа не доберусь, пожгут они меня. Дай хотя бы одному разрывной пулей в голову, — посоветовал он.

— Ты все сказал? — с ледяной вежливостью осведомилась Кэрриган.

Стерва... Джим промолчал и осторожно полез вниз по склону, укрываясь за камнями и осматривая местность. Ему придется действовать быстро.

До голиафа и огнеметчиков было уже двести метров. На дне каньона Джим затаился за крупным камнем, поменял обойму на полную и напряженно выдохнул:

— Давай, Кэрриган!

Он сглотнул, прижал карабин к плечу и осторожно выглянул из-за камня. Голиаф шел прямо на него. С каждым шагом полутонных лап земля вздрагивала.

Слева, на скале, плюнуло огнем снайперская винтовка «духа». И сразу же левый огнеметчик рухнул — словно ему врезали по опорной ноге битой.

«Дрянь стервозная!» — беззвучно оскалился Джим. Не могла сразу дать в голову! Месть у нее изо всех дырок лезет!!

Но времени на разборки не было.

— А-а-а! — ворвался в уши крик на второй частоте.

— Лук! Что с тобой! — второй огнеметчик бросился к товарищу.

— Horo! Horo! — орал Лук.

— Гай! К бою! — рыкнул Алан. — Вон там!

Оба крупнокалиберных пулемета повернулись к камням, где пряталась «дух».

Надо отвести от нее огонь! Джим дал короткую очередь, целясь в невредимого огнеметчика, и быстро перекатился за другой камень.

Вовремя. С обоих плеч голиафа сорвалось по ракете, дымные полосы протянулись к камню, где только что был десантник. Джим едва успел забиться в крошечную щель за соседним камнем — и тут же над головой брызнуло пламя и каменная крошка. По скафандру застучали осколки, едва не пробив защитный пластик. А скалы вокруг уже рубили разрывные пули из двух шестиствольников голиафа.

Слева сверху — там было Кэрриган — снова тяжело ухнуло. И выстрелы прекратились.

Джим вынырнул из щели.

Голиаф застыл на одной лапе. Вторая судорожно подрагивала.

Это «дух» вдарила в «нервный» узел на боку жестянки электролитической пулей. От разряда конденсатора в пуле электроника голиафа зависла — и теперь перегружалась. На несколько секунд голиаф стал безвреден и беззащитен.

Джим бросился к нему, вскидывая карабин.



— Справа! — крикнула Кэрриган.

Джим уже и сам заметил — но поздно.

Второго огнеметчика он не задел. Тот укрылся за камнями — а теперь выстрелил.

Струя огня покатилась по каньону. Джим только успел нырнуть за камень — и тут волна накрыла его. Скафандр вспучился, вскипая. Но выдержал. Краем глаза Джим увидел вспышку — Кэрриган снова выстрелила.

И к стонам раненого Лука и отборному мату Алана присоединился вопль Гоя:

— Ы-ы-ы!! Моя рука!!

Все. Теперь можно.

Джим вынырнул из-за камня, упал на колено, прижал карабин к плечу и вжал курок. В плечо застучало. Раз-два-три! По «нервному» узлу голиафа на правом боку прокатилось волна искр. Раз-два-три! Еще волна. Но защитный чехол держал удары пуль.

И тут — шестым чувством, еще раньше, чем увидел разворачивающиеся на себя дула пулеметов — Джим понял, что системы успели перегрузиться. Метнулся в сторону — и тут же в уши ударил грохот, а за ногами протянулась дорожка от разрывных пуль. Алан снова контролировал механику и палил из двух пулеметов, дважды по три тысячи девятимиллиметровых пуль в минуту...

Вдруг грохот смолк — Кэрриган всадила в голиафа вторую электролитку. Джим вынырнул и снова открыл огонь короткими очередями. Все по тому же «нервному» узлу. После четвертой очереди чехол лопнул — и брызнул сноп искр.

Голиафа изогнуло дугой, словно по сервомоторам пробежала волна судорог, и он рухнул на песок, мелко вздрагивая всей стальной тушкой.

Все. Хватило двух электролиток.

Джим медленно пошел к голиафу и огнеметчикам.

— Не тронь их! Они все мои! — ворвался в уши яростный вопль Кэрриган.

С левого откоса слетел вниз едва заметный силуэт «хамелеона» и быстро побежал к Джиму.

— Кэрриган, не надо... — робко начал Джим.

— Милый, тебя еще ждет сюрприз, — бросила Кэрриган и пробежала мимо.

Стерва! Но какая фигурка. И глаза. И сочный рот... Джим представил все это — и заткнулся. Ради сюрприза от нее он готов был поступиться не только состраданием.

Кэрриган склонилась над Лукам, раненым в ногу, заглянула ему в глаза. Огнеметчик был почти без сознания. Сквозь дыру в скафандре лился ядовитый воздух этой планеты, отравляя его.

Кэрриган подняла его руку, с зажатым в ней соплом огнемета, и навела на второго огнеметчика.

— Нет, нет... — одними губами зашептал Лук, пытаясь сопротивляться.

Кэрриган хищно улыбнулась — и вдавила его палец в курок.

Волна огня окатила второго огнеметчика. В один миг он превратился в пылающий факел. Лопались, взрываясь, баллоны. Порванные шланги закрутились словно вертушки фейерверка, осыпая все вокруг снопами искр. Потом пришла очередь Алана внутри голиафа.

Когда Кэрриган занялась Луком, Джим не выдержал и поспешно отвернулся. Его руки мелко дрожали.

Все из-за того, что ей пришлось использовать пять тел. А ее доля за успешный рейд — двести пунктов — не компенсирует ее затрат. Да еще семь часов назад эти два пиромана сжгли ее заживо... Вот она и сходит с ума.

За спиной заскрипел песок, но Джим не обернулся.

— Знаешь, о чем я думаю? — вдруг раздался вкрадчивый голосок.

Джим растерянно обернулся к «духу». Оно шло к нему игривой походкой, томно улыбаясь. Словно не мстила только что троим героям, садистски добивая их...

— Ну, Джим... милый... — оно страстно прильнуло к нему, обняло, прижалось своим шлемом к его. Зеленые глаза широко распахнуты, рот чуть приоткрыт...

— Что? — глухо произнес Джим. Горло мигом пересохло.

Чертовы скафандры! Он крепче прижал Кэрриган к себе, чувствуя под тонким пластиком ее податливое тело.

— А вдруг этот корневой мир на самом деле есть? — тихо спросила Кэрриган.

— Кэрриган, — снисходительно начал Джим. — Ну, прошу тебя...

— Шшшш... — оно приложило палец к его светофильтру напротив рта, словно хотело коснуться его губ. — Ты только представь: никаких рейдов, никакой мороки с локальными параметрами, никогда пронзающего опыта... Только ты — и я. Навсегда вместе...

Сердце судорожно трепыхнулось в груди, и Джим тяжело сглотнул. Он не видел ничего, кроме ее лица. Как давно он ждал этого — что они будут вместе. А в корневом мире... да нет, конечно, никакого корневого мира! Но если оно так хочет — пусть он будет!

— Да брось же ты этот карабин, — томно простонала она, вырвала из его руки карабин и отшвырнула ногой прочь.

Джим обнял ее второй рукой. Неужели это не сон...

— Ну? — тревожно спросила Кэрриган, обвивая руками его шею. — Ты пойдешь в корневой мир, милый?

— Да, — выдохнул Джим. — Да, да, да!

Он утонул в ее зеленых глазах. И ее огненно-рыжие волосы так близко... От запаха ее волос кружилась голова...

Черт, какой запах?! Джим попытался сбросить наваждение и вдруг упал. Ноги не держали его. А сзади, в перерезанный шланг воздуховода, лился воздух ядовитой атмосферы.

— Ничего личного, Джим, — со смущенной улыбкой сказала Кэрриган, убирая резак в ножны на поясе. — Но не в моих правилах уходить с рейда, потратив на тела больше, чем получила.

— Так ты притворялось... — едва слышно выдохнул Джим, борясь с подступающей темнотой.

Поддавшись на ее уговоры, он ответил «да» — и формально стал ходоком в корневой мир. Теперь за его убийство она могла получить четыреста пунктов к своему пронзающему опыту...

Кэрриган вскинула винтовку и приставила ее к голове десантника.

— Прости, милый, так получилось. ■

Крылатые фразы

Конец света — это массовое применение системы контроля безопасности ядерных реакторов под управлением Windows 95.

* * *

Что у тебя там? Windows? То-то дует...

* * *

Электрогриль BFG-Tefal — радость в каждом DOOM'е.

* * *

Эй, граждане сисопы и остальные тунеядцы!

* * *

Юзер за дедку, дедка за тоссер, тоссер за мэйлер — и отослали мессагу.

* * *

Connection timed out no route to beer.

* * *

CONNECT приходит и уходит, а BUSY — это навсегда.

* * *

CONNECT здесь больше не живет!

* * *

CONNECT 1200/NONE — стиль жизни от МГТС.

* * *

Купив Pentium III, вы сможете перезагружаться быстрее.

* * *

BOOTова — загрузочный сектор Москвы

* * *

F8 — Copy? Да кто ж тебе это сказал?!

* * *

Error 0x1A: парковка винчестера в неположенном месте.

* * *

Enter нажат, к чему теперь рыданья

* * *

DWORD is not enough.

* * *

Do you want format C: (Yes/Да).

* * *

Спать ложился рано утром, по ночам звонил кому-то... (с) "Сплин".

* * *

Crazy=сразу.

* * *

CPU not found. Running software emulation

* * *

CPU not found. Press any key to continue...

* * *

001, 010, 011, 100, 101 — вышел зайчик погулять.

* * *

Это была не девица — device drive corruption ECC error.

* * *

Юзеа, помни все зависит от тебя самого.

* * *

"Ява" — сигареты, выпускаемые по лицензии SUN Microsystems.

* * *

Bill Gates is a trademark of Microsoft corp.

* * *

Army of Lamers.

* * *

Apocalyp.sys и дополнение к нему armag_add-on.

* * *

And God said: «NO, NO, DON'T TOUCH THA... OOOOPSssss...»

* * *

60-е — sex, drugs & rock'n'roll 90-е — suxx, bugs & plug'n'play. .

* * *

Четыре мега — это не память, это склероз.

* * *

Шестнадцать мегабайт тому назад..

* * *

15 CPS но Handshake EMSI. Yoo-Hoo-Hoo! И бутылка пива.

* * *

Юбочка с надписью — "Перед, Зад: Safe Mode".

* * *

Эх, жизнь моя hardware.

* * *

Эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... (с) Windows Install Utility

* * *

Что смотришь на меня, как хакер на новую защиту?

* * *

Что раскипятился? — Так чайник же!

* * *

Отучаю от ламерства. Взламываю Интернет.

Анекдотический микс

Девушка-программер едет в трамвае, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестится и в ужасе выбегает на следующей остановке. Название книги — «Язык Ада»

ООО

Грузинская семья, папа — программист. Сын спрашивает отца:

— Папа, что такое ос, это тот самый полосатый мух?

— Нэт, сынок, это тот штюк, который поделив пополом, получишь дрян хужее, чем полосатый мух!

ООО

А знаете ли вы, что такое автомат Калашникова? Это преобразователь стека в очередь.

ООО

Первое, что делает фидошник, познакомившись с девушкой, — просит пароль на сессии

ООО

Просыпаются утром парень с девушкой, грустный серый осенний день. Они подходят к окну. Девушка:

— Какой сегодня серый день...

Парень

— Палитра слетела!

ООО

Фидошник пишет объявление в конференцию:

— Девушки, выходите за меня замуж! Стране нужны хакеры.

Возникает флейм.

— Девушки, не верьте ему он вас сломает, хакнет и выложит на ББС с паролем общего доступа, а потом вообще бросит.

— Это все ничего. Он вас еще и вирусом заразит...

ООО

О значении времени. Чтобы понять значение года, поговорите со студентом, не сдавшим сессию. Чтобы понять значение месяца, поговорите с женщиной, родившей недоношенного ребенка. Чтобы понять значение недели, поговорите с редактором еженедельного обозрения. Чтобы понять значение минуты, поговорите с тем, кто опоздал на поезд. Чтобы понять значение секунды, поговорите с попавшим в автокатастрофу. Чтобы понять значение миллисекунды, поговорите с бегуном, пришедшим вторым в олимпийском забеге. О наносекунде спросите проектировщика хардвейра. Если вам все еще непонятно значение времени, из вас получится программист

ООО

— Сколько программистов надо, чтобы завернуть одну лампочку?

— Сто. Один держит лампочку, девяносто восемь крутят дом, а еще один стоит с дубинкой и смотрит, как бы не подошел так и не ударил

ООО

— Сколько программистов надо, чтобы закрутить лампочку?

— Ни одного. Это аппаратная проблема, программисты их не решают.

ООО

Народная примета если программист в 9:00 утра на работе, значит, он там ночевал.

ООО

Фидошник звонит в справочное (09):

— У вас можно телефон по адресу узнать?

— Да, можно.

— 2:5030/514.7.

ООО

— Не засоряйте эху, пожалуйста! — попросил экскурсовод веселых туристов, кричащих в Великий Каньон.

ООО

— Ваш компьютер не загружается. Мы требуем, чтобы сменили процессор! А в синей табличке (имеется в виду NC) были какие-то с решетками (имеются в виду защищенные системные файлы). Наш сын хорошо в этом разбирается, они в техникуме все компьютеры проходят. Он сказал, что это сбои на винчестере, но ему удалось от них избавиться.

ООО

На работе пропал программист. День нет, два. На звонки не отвечает. Решили проверить, что да как. Пришли к нему домой, а там в холодной ванне сидит лысый программист с полупустой бутылкой шампуня в руке. Отняли у него бутылку и читают инструкцию:

"Нанести на влажные волосы, намылить, подождать десять минут, смыть, повторить"..

ООО

Визит министра здравоохранения (МЗ) в одну из психиатрических лечебниц. Осмотрев палаты, процедурные залы, столовую, МЗ изъявляет желание проверить, как содержатся буйнопомешанные больные, опасные для окружающих. Спускаются на 0-й этаж, Главный врач (ГВ) отпирает стальную кованую дверь. За дверью длинный коридор. МЗ переходит от камеры к камере, читает таблички, иногда заглядывает внутрь. Около одной из камер МЗ читает:

— Так-так. Острая паранойя, OS/2 Warp, мания величия.

Заглядывает в окошко. Угрюмый тип, увидев МЗ, начинает метаться по комере, крича:

— Ла-а-меры!!! Ла-а-а-меры!!! Суксь, Суксь МастДайная!!!

МЗ (обращается к ГВ):

— Часто он так?

ГВ:

— Как новое лицо увидит, сразу приступ

Идут дальше. МЗ:

— Так-так. Острая паранойя. UNIX, мания величия.

Заглядывает в окошко Угрюмый тип, оторвавшись от созерцания собственных рук, поворачивается и, расплывшись в улыбке, изрекает:

— Истинная многозадачность, полный контроль, Рулез Фарева!

МЗ (обращается к ГВ):

— Тихий какой! Выздоравливает?

ГВ:

— Нет, временное улучшение — Повернувшись к окошку, говорит:

— NT!

Больной, вскочив с кровати, начинает метаться по камере, крича:

— А-а-а!!! Вытесняющая многозадачность!!! Исходные тексты!!! Сукс!!! Ла-а-а-меры!!!

Идут дальше. МЗ:

— Так-так Острая паранойя Windows'95, мания величия.

Заглядывает в окошко... Камера пуста.

МЗ (недоуменно поворачивается к ГВ):

— А где же больной? На процедурах?

ГВ·

— Видите ли... Только поймите нас правильно Бухгалтерия у нас на Excel, личные дела больных — на Access. .

ооо

В отдел технического обслуживания позвонила женщина, которая сказала, что не может запустить свой компьютер.

— Я все нажимаю на ножную педаль, а ничего не выходит, — сказала она технику.

— На ножную педаль?

— Да, — ответила она. — Такая маленькая белая ножная педаль.

Этой педалью оказалась мышь.

ооо

У вас в инструкции написано «нажать», на нигде не сказано, когда отпустить!

ооо

Темная комната 2x2 метра ...Синий отсвет Нортона на экране. Сидит грустный Сташевский, нажимает Backspace и напевает· «...всех из памяти сотру друзей...»

ооо

Надпись на могиле программиста

"Причина смерти — Run-time error at 18·12·97

Причина рождения — GPF at 18.12:97".

ооо

Штирлиц считает зарплату в рейхсмарках:

— 1022, 1023, 1024.

— KB MEMORY OK, — подумал Штирлиц

ооо

Машинный зал РИСИ. За пишущей машинкой (это дисплеи на ЕС-ках) сидит системщик. Шеф водит экскурсию по машинному залу и с очень солидным видом поясняет:

— Это — системный ввод.

— Это — системный вывод.

— Это — системный процессор

— Это — системная консоль

— Это — системный программист.

ооо

Веселые истории

Возвращаюсь я из отпуска, спрашиваю, как без меня контора работала (контора небольшая, я один компьютерами занимаюсь). Зовет меня один товарищ и хвастается Смотри, говорит: запускает «Аутлук» и ищет письма Я смотрю — в KOI-8R Вот, думаю, молодец, сам научился кодировку переключать. Но не тут-то было Он его прямо в KOI-8R и начал читать не быстро, конечно, но читал. Я чуть со стула не упал. Потом показывает бумажку, на которой таблица перевода KOI8=CP1251, и рассказывает, как половину рабочего дня код ломал Естественно, веселье всей конторы, когда я показал, как двумя кликами можно было кодировку сменить.

ооо

Заходит один программист к другому на работу вечером и видит такую картину Его друг в пустом кабинете стоит около компьютера и держит все десять пальцев на клавиатуре, на экране голая женщина, а друг ногой, невероятно извернувшись, пытается выдернуть шнур питания компьютера из розетки. Тут он увидел программиста да как заорет диким голосом: «Выдерни этот чертов шнур!» Выдернул тот шнур и спрашивает, что случилось-то? Друг и говорит:

— Приносят мне сегодня какой-то новый антивирус. Я его запустил, он проверил все и говорит, мол, у вас в норме. А потом: «Хотите посмотреть голую женщину?» Ну, я ему говорю, что, мол, конечно, а он пишет «Нажмите десять клавиш одновременно» Ну, я и нажал. Тут выезжает на экран голая баба, а внизу надпись: «Отпустишь хоть одну — формотну диск»

ооо

Трамвай, двое небритых, пьяных, плохо одетых. Лица, опухшие от долгого сидения перед монитором Диалог:

— Что с тем 486 трупом? Вынесли?

— Нет, охрана не давала, мы его с балкона спустили. Только внутренности у него гнилые оказались, мамка кривая. Зато мозги хорошие, а главное — много.

При последних словах девчонка в цветастом платье, красноречиво зажимая рот руками, выбегает из вагона.

ооо

Торговый зал. Я, директор, менеджер, дверь с надписью «техотдел».

Такой вот был разговор

Менеджер:

— Борис Владимирович, а звуковые карты без компакт-дисков пришли.

Директор:

— Ничего, сейчас Amalker (то есть я) сходит в Интернет (указательный палец правой руки делает характерный тыкающий жест в середину двери техотдела) и принесет оттуда драйвера.

Я:

— Хорошо (безынициативно).

Менеджер:

— Да, да, и чтобы 20 компактов было.

ооо

Сидим в кабинете, верстаем Приходит женщина и просит

— Ребята, проверьте дискету на вирус.

Я без какой задней мысли у Романа спрашиваю:

— Ром, у тебя стоит? (AVP, в смысле.)

Он:

— Нет...

— Ну, тогда зайдите через 5 минут, — отвечаю я женщине. Она как стояла с дискетой, так и осталась с ней стоять... Объяснили ей, что произошло, наши коллеги минут через 20, когда наконец разогнулись.

ооо

Клиент:

— Мне нужен проволочный принтер.

Я, тихо выпадая в осадок:

— Возможно, вам нужен струйный?

Клиент:

— Так я и говорю — струнный

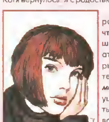
ооо

Работаю я в компьютерной фирме. Торгуем железом. Как-то раз оказался я свидетелем следующей сцены. Приходит в магазин "новый русский" И не один, а с другом, тоже «новым». «Я компьютер хочу купить. «Пентиум», — начинает он заказ. «Второй...» — дополнил друг. Продавец молча слушает, все нормально. «Да! Компьютер — "Пентиум" второй...» — подтвердил он заказ «Трехсотый или четырехсотый...» — опять следует уточнение не в меру «продвинутого» друга. Продавец реагирует тактически верно, кивает головой: дескать, все понятно, что еще? «Ну вот! Компьютер — Pentium трех- или четырехсотый, второй...» — не очень уверенным голосом говорит наш герой, искоса поглядывая на приятеля А тот, надо сказать, позу очень даже горделивую принял, просто хозяин жизни. Стоит, руки на груди сложил· во я какой — сам во всем разбираюсь и круче меня только яйца И вот или вид этого приятеля задел клиента, или позиция продавца — «что еще?» — обидной показалась, но тут брякнул он: «И еще сервер!» И пальцы растопырил... Продавец уже сдержаться никак не смог: «Какой?» — «Какой брать?» — обращается "новый" к умному другу А у того уже весь ум пропал. Он глаза широко так раскрыл и сказать ничего не может. Видно, что выходка партнера для него была, мягко говоря, непрогнозируемая. Короче, он как эксперт-советчик из обоймы выпал Тут уже НР понимает, что друг ему не помощник, и начинает сам отдуваться. «Очень... мощный... эээ, можно лучше, эээ, ну, в общем, самый ...» — тут его лицо озаряется радостью. Он на мгновение замолкает, сосредоточиваясь. Потом снова обращается к другу: «Помнишь, мы у Сереги в конторе были Ну, у него там был сервер Ты его еще с кем-то передвигал. Ну, помнишь?» — «Помню», — соглашается друг. «Ну и скажи сейчас, какой он?» — «Килограмм пятнадцать вроде бы». — «Да! — снова распрямляется НР и уже уверенно говорит продавцу. — Нам, пожалуйста, сервер килограмм на двадцать-двадцать пять...» Занавес. ■





аПривет всем! Лето окончилось. Возможно, кто-то не заметил. Ну, тогда уведомляю. Как определить, что лето закончилось? Первое: высунуть глаза в форточку и левым глазом зафиксировать количество градусов, ноликовых на термометре, а правым удостовериться, что листво желтеет, опадает и вообще приказывает нам всем долго жить. Второе: втянуть глаза обратно, высунуть в форточку одну из ушных раковин и, направляя воспринимаемый звук в область среднего уха и одновременно новостроя ноздревые прорези (по научному — носопырки), услышать, унюхать и всячески ощутить посмурные завывания холодного, пропитанного дождем осеннего ветра. Третье: вернуть ушную раковину в опочивольню черепной коробки, растереть медом окоченевшую носопырку, одеться, вывести ноги на простор улицы и прошествовать к местам продажи кровавых, жестоких, сатанинских, сексопатологических, антиморальных, бесчеловечных, совершенно и напрочь рулезных компьютерных игрушек. Оценив их по критерию количество/качество и удостоверившись, что число свеженьких классных игрух на порядок возросло, вы сразу осознаете, что лето наконец-то изошло на ноль и всем нам наконец-то есть во что играть! Это — *основной критерий*. Но не последний. *Четвертое:* напотов память и ус воспоминаний, вы припомните, что *Катя*, намер назад оставившая меня наедине с вашими письмами, вернулась из летнего отпуска, в котором пребывала как раз до осени. Осень настала — Катя вернулось. Я с радостью передаю ей слово.



Всем привет! Зря родуешься. Первое, что я скажу: не слушайте озверевшего от стояния на непрерывной ударной вахте трудоголика *Геймера* (у него уже из ушей и вышеупомянутых носопырок дым валится) и не вздумайте следовать его советам — ростираются не медом, а гусиным жиром! А то останетесь без глаз, носов и других не менее важных и любимых частей тела. Кстати, о том, что он, болезный, вообще не моет окно в своей квартире, а только протирает экран монитора, когда Save уже невозможно отличить от Load, и раньше подозревала вся страна. Теперь она (в смысле — страна) знает это точно.

Ну да что я все о Геймере! Пока он собирает глазки в кучку после своих членовредительских экспериментов, скажу-ка я «Спасибо» всем читателям, написавшим мне письма. Приехала — а тут полный e-mail ящик и куча конвертов. Я сразу почувствовала себя нужной, любимой, белой и пушистой, прямо-таки захотелось замурлыкать. С удовольствием представляю вам нашу сегодняшнюю "Почту". Первым мы решили поставить письма "заслуженного читателя "Мании" — Ивана Рожнева. А потом поговорим о читателях и их заслугах вообще.

Но прежде скажу немного о себе лично. У нас в редакции появился новый художник. Зовут его *Геннадий Григорьев*, и он первым делом решил увековечить на страницах свое видение вдохновляющего состава — то есть меня. Посмотрев на его первый набросок, я с испугом кинулась к зеркалу. Второй портрет получился лучше (думаю, помогло выражение моего лица, когда я отвернулась от зеркала). В итоге — мой новый журнальный облик мне понравился-таки. Конечно, смотрится иначе, чем изображал меня Данька Кузьмичев, ну так оно и понятно — у каждого художника свое видение и свой стиль. Надеюсь, вам также придется по вкусу.

А теперь приступим к письмам.

Письмо №01

Пишу, чтобы поделиться некоторыми соображениями и советами.

I. Можно сделать рубрику о недавно вышедших фильмах по компьютерным играм. Много журнального места на нее не уйдет, фильмы-то по играм не так часто выходят. Написали бы в ней про Tomb Raider и Final Fantasy.

II. По поводу "Тректурса", предложенного в "Почте" Даниловым Кириллом: неееееееееееееееееееееее, не надо. Вот почему: 99% геймеров пользуется пиратскими дисками (ну ладно — 95%, сейчас появилось много легальных лицензионных игр по цене пиратских (jewel)). Пираты довольно-таки часто обрезают игру (Carmageddon 2, Majesty, Settlers IV, Quake III, Operation Flashpoint (<="полные версии") и др., уже не говоря о сборниках — "Quake-Фэн-клуб" 16 в 1, абсолютно все (!!!) Квейки", "Антология Diablo" — Diablo + Diablo II (!!!) на одном диске!!!). Какое там треки угадать, там пол-игры, наверное, вырезано?! Даже купив лицензионную копию игры, нет гарантии, что есть эти треки — на диске "Противостояние III" ("Руссобит-М" 2CD) музыки вообще не было, хотя в опциях была "играть трек №". Так что такой конкурс не подойдет.

III. Лучше сделайте конкурс на лучшее письма номера. Как приз — следующий номер "Игромании" с диском. О! Катя когда-то в "Почте" писала, что подарит какой-то брелок за самое лучшее письмо.

Иван Рожнев (Пушкино)

Геймер

Сразу видать, что за строками сего бесхитростного письма скрывается опытный, можно сказать — матерый игроманский читатель, многажды победитель конкурсов в номере и т.д., и т.п. В числе прочего, опытность и матерость проявились в том, что блоки письма пронумерованы. Выражаю за это конкретное спасибо — отвечать по пунктам гораздо удобнее.

I. Идея положительная (и не от слово "положить"). Мы давно мелькаем соображениями насчет подобной микрорубрики. На страничку — не больше. Чуть было не ввели ее после выхода давешней кинопадставы "Tomb Raider", однако — не сложилась. Да и не хотелось начинать хорошую рубрику с распятия на кресте этой узколобой широкоэкранной попсятины.

А еще... Еще — нас все-таки гложут сомнения на предмет полезности кинорубрики для вашей читательской братии. Ау, братия! Ваше мнение? Нужно или не нужна рубрика? Именно если на страничку, может — на пару страничек.

II. Ну вот: взял и загубил, прямо-таки безжалостно зарубил и замочил рулезную задумку. Действительно — с выдвинутыми аргументами не особо поспоришь... хотя...

Хотя, с другой стороны, создавая подобный конкурс, можно ориентироваться исключительно на те игры, в которых музыка выжила, успешно миновав пиратско-локализаторские тернии. Таких игр — большинство, так что у конкурса есть все шансы оказаться удачным.

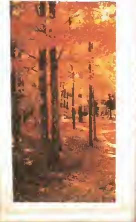
Мы пока еще не дозрели до старта "Трек-турса" (куда там, и так места на CD в обрез!), но, видимо, вскорости он обоготит-таки "Мозговой штурм" в номере и на компакте своим присутствием.

III. Брелок, говоришь, обещала... ну и отлично — кто обещал, тот пусть и отвечает. Катя — тебе слово!

Катя

Как же, помню, обещала. Брелок, бесплатную поездку на Эльбрус с целью обучения йети грамоте по журналу «Игромания» и скальп Геймера в качестве сувенира в придачу. Мне всегда нравились конкурсы с призами!

Главное — понять, за что и по какому принципу все эти вышеперечисленные блага распределять. Как раз об этом говорится в следующем письме.



Письмо №02

пРуВеТ, Gamer и Катя.

Кто-то высказал все в том же №8 идею о создании списка наиболее выдающихся читателей... Полный бред. Лучший такой список — список победителей в конкурсах. Больше-го не надо. Такая идея предлагается только затем, чтобы увидеть свое имя на страницах журнала и гордо стучать кулаком в грудь, хвастаясь перед знакомыми. Я бы тоже, к примеру, был бы не против занесения своего имени на страницы журнала.

Но за что? Просто так? Было бы приятнее видеть свое имя в качестве автора статьи, а не в списке «Помним, любим, скорбим» в черной рамочке. :) А чтобы стать автором, надо уметь или научиться писать стильно и по теме. В общем, если кто-то из читателей умудрится выбиться в авторы, то его имя и так будет на страницах; такой читатель, как Иван Рожнев, уже получил награду в виде неоднократного опубликования его писем и возникновения конкур-



сов, навеянных его идеями; а вот халявщик, который предлагает создать такой список и его во главу поставить, за идею, ничем не заслужил такого дела. В любом случае его письмо уже опубликовали, имя мелькнула на странице "Мании", так чего ему еще надо?

С HAu/\y4ШuMu no}|{e/\aHu9|Mu,
Андрей [kazak1925@mail.ru]

Катя

Как показывает приходящая почта, народу интересно идея создания «расстрельных списков "Мании" с целью помещения оных на мраморные скрижали и на страницы журнала. Идеи высказываются разные — от опубликования имен постоянных авторов писем до печати полного списка подписчиков. Пока точно ясно одно: доска почета будет, но делать ее надо не от балды, а по достижениям. Я полностью согласна с Андреем, что такими достижениями однозначно можно считать участие и победу в наших конкурсах. Наверняка, если как следует напрячь мозги (а это я и предлагаю вам сделать), найдутся и другие виды заслуг перед Отечеством, достойных непреходящей славы. Только думайте быстро.

Потому что наш следующий номер будет юбилейным: «Мания» выходит в пятидесятый раз! И это прекрасный повод отметить всех тех, кто болел с нами и за нас, помогая делать журнал лучше. Присылайте идеи — мы ждем.

Письмо №03

Я (и многие мои знакомые) читаю «ИгроМАНИЮ» и на вопросы типа «А че не «**** ***» или типа того?», набрав воздуха в легкие, начинаю лекцию на тему "N отличий «ИгроМАНИИ» от остальных игровых журналов". Это сопровождается бурной жестикуляцией, сленгом (едва понятным самому говорящему), а заканчивается процесс обращения в нашу веру торжественным вручение свежего номера «МАНИИ» с диском. После такого обряда человек обычно покидает ряды неверных. Надо заметить, что если дать журнал БЕЗ диска, обращение может и не состояться. CD «ИгроМАНИИ» — на российском рынке точно №1, он настолько прочно связан с самим журналом, что я даже не вижу смысла выпускать часть тиража без диска (особенно когда на диск перебрались большие сочные гайды). Из других журналов часто и содержание диска узнать нельзя, а тут...**

Чего я, собственно, хочу сказать: найти что-нибудь на CD без "CD-Мании" в журнале (по-народному — без пол-литры) — это UNREAL, полный. Рубрик все больше и больше. Карты для UT и в «Зоне», и в «Душматче», «Библия UT» вообще в «Руководствах» — ХАОС СТРУКТУРУ ДИСКА НАДО СРОЧНО ОПТИМИЗИРОВАТЬ, СОКРАТИТЬ КОЛИЧЕСТВО РУБРИК ДО МИНИМУМА, СОБРАТЬ ОДНОПЛАНОВЫЕ ДАННЫЕ В ОДНУ КУЧУ. Я не говорю — уменьшить количество прог, демок, патчей... Но соберите, например, все по UT в одной рубрике. Пример: убираем раздел Deathmatch, ведь все его клиенты — CS, Q, UT — есть в «Игровой зоне». Все, что было по этим играм, переносим в нее. Теперь: Моды для Квакн лежат РЯДОМ с картами для нее же. Чтобы не особенно травмировать любителей Мультиплеера, можно их игры сбить в кучу внутри «Игровой зоны» и рамочкой кровавой обвести.

Вообще говоря, идея соответствия диска журналу в плане рубрик хорошо в теории и ужасна на практике. Надо сделать компакт понезависимей в структуре. Пример — есть раздел «Трейнеры», но есть и раздел «Трейнеры» в «По Журналу\КОДекс». НА ФИГА так распылять??? Надеюсь, вы поняли, что я хотел сказать.

Михаил Лапетин

«Устаревшая графика ветеранов не смущает...» (с) Геймер



«После такого обряда человек обычно покидает ряды неверных» (с) Михаил Лапетин

Геймер

То, что ты хотел сказать, мы поняли. Прочувствовали и переварили. По итогам произведенного пищеварительного переваривания тобою сказанного невыразима рад донести до вас всех следующее.

1. В последнее время часто звучат нарекания в адрес "CD-Мании". И у меня, как у редактора ее и компакт-диска, есть отличная (от остальных сотрудников редакции) возможность в полной мере ощутить их накал (7-8 страничных киловатт) на своей шкуре. Нарекания состоят в том, что, дескать, зачем нужна столь обширная рубрика в журнале, если вся информация и так дублируется на компакте в развернутом виде.

Уважаемый Михаил Лапетин, идеально точно выразил то, что вам уже давно выражаю я. Рубрика нужна, так как без нее ориентироваться на компакт-диске будет трудновато. Слишком много там всего. Но, тем не менее, мы действительно обдумываем, как можно уменьшить рубрику без потери информативности. Полагаю, в следующем номере попытаемся это сделать. Оно не так просто, как кажется.

2. Насчет распыления материалов по разделам и сращивания их в единый тесный клубок. Хех!.

Во-первых, материалы готовятся разными людьми и в разное время. На то, чтобы сращивать это все добро воедино, потребуется пара лишних рабочих дней, которых и в помине нет (вообще говоря, нам времени не хватает гораздо в большей степени, нежели место в журнале или на компакте).

Во-вторых, разделы станут гигантскими и будут еле грузиться, подсаживая машину на тормоза. Можете взять любимые мамины часики с кукушкой и *засечь*, сколько времени проходит от момента, когда вы, находясь в оболочке компакта, щелкаете на кнопку "Игровой зоны", до момента, когда наконец-то появляется длинющий перечень представленных в "Зоне" игр. Потом *засеките* сначала кукушонка, чтобы не орал попусту, а потом повторите тот же самый процесс для любого другого раздела. Уловили? Если выполнить предложенное, то же участь постигнет все остальные разделы. Верните часики на место.

В-третьих, если слить воедино материалы разделов, то разобраться в них не сможем даже мы. Тут уж точно черт ногу сломит, и хвост отвалится, и никакой "CD-Мания" не поможет.

В-четвертых, сращивание материалов, стекающихся по журнальным рубрикам, с тематическими материалами приведет к тому, что, прочтя статью и захотев отыскать рекомендованные в ней проги на компакте, вы следующую пару дней угробите на поиски.



Хватит причин? Тогда водворите полудохлого, пасеченного кукушонка на родину, в часики. Он тоже хочет жить. А мама порадуется. *Трансформируемся к следующему письму*

Письмо №04

Привет, Кат!

Почему бы вам не сделать рубрику под названием «Игры, любимые народом»? В ней писать новичкам о таких играх, как Civilization, DOOM и тому подобное.

Пожалуйста, напечатайте мое письмо, хочется друзьям показать!

Макс Сосин aka Pipboy

Катя

Было время, когда на девятое мая в школы к нашим мамам и папам на классный час приходили дяденьки в орденах и начинали рассказывать. «Помню, сорок лет назад сижу я в окопе...» При всем уважении к ветеранам, спрошу: «Дорогие читатели, вы уверены, что именно этого хотите?»



Вообще, идея ностальгических воспоминаний про «Былое и ДУМы» не первый год бродит в массах. Вот только проблема в том, что людям на самом деле не так интересно, как кажется, что там было десять лет назад. Даже если речь идет о самых хороших играх. Обычно о предтечах вспоминают (кто видел и играл), когда на горизонте появляется что-то новое, проистекающее из старого. Например, та же очередная «Цивилизация». Или «Мастер Ориона 3». Или Elderscrolls 3: Morrowind (кто читал недавнюю статью в "Мании", тот заметил — там сделан подробный разбор полетов по двум первым частям, «Арене» и Daggerfall)

Выносить это все в специальную рубрику большого смысла нет.

Геймер

Проявляю симметричность выраженной точке зрения. Игры былых времен обожаемы теми, кто в них играл. Устаревшая графика ветеранов не смущает: тогда-то ведь, -дцать лет назад, графика была зашибенная, так что глазки на лоб и восторг струйкой по подбородку. И у меня таких любимых игр не один десяток сыщется. Но — рассказывать-то о них зачем? Старожилы и так все знают, им подобная рубрика — чисто чтобы поностальгировать и прочувствованную слезу пустить. А новобранцам игрового фронта старые игры до синей лампочки, просто потому что там графика по сегодняшним меркам отстала. Сегодня заставить человека сесть за того же Master of Magic, например, — мертвое дело

Знаете, народ, вероятно, мы когда-нибудь и создадим подобную рубрику. Но не раньше, чем "Мания" серьезно увеличится в объеме и не будет жалко пары страничек. Пока же я бы предпочел обдумать кинорубрику. Плюс сейчас создается подрубрика в "Rulezz&Suxx" — смотрите предисловие к статье про Worcroft III.

Письмо №05

Привет, редакция самого рульного журнала!!!!! Вы запомнили, какой "Мания" была летом 2001? Вот такой она должна оставаться!!!!! ТАКОЙ!!!!! Ясно?! Зимой "Мания" превратилась в настольный справочник!!!!! В ней нечего было читать :((((((А летом (ввиду отсутствия достойных игр) она возрождается. Зимой я задумался (очень непривычное ощущение). Я задумался о том, стоит ли покупать "Манию" :((((((((((Летом я понял — стоит.

Журнал про игры, но не нужно акцентировать внимание лишь на них, не нужно забывать о рассказах и юморе (юмор есть, но мало, о рассказах нет совсем:((не считая последних номеров)). А больше никаких претензий!!!!! Все отлично, так держать!!!!!!!!!!!!!

Modmaks

P.S. Мое высказывание в самом начале относится лишь к количеству рассказов и юмора.

P.P.S. И еще. Последнее. Я знаю, как из себя выглядят Катя, Геймер и Тарик (точнее, каждому читателю известны их образы). А остальные??????!!!! Предлагаю. Автор каждой статьи обладает не только скромной подписью (а-ля Atom), но и изображением — картинкой (как Геймер и Катя в "Почте"). Все читатели должны знать авторов в лицо!!!!!!!!

Геймер

Очень эмоциональный товарищ, и восклицательно-смайликовый синтаксис ему друг, соратник и тамбовский волк

Уважаемый Безумный Макс! Несказанно рад, что вы сумели задуматься зимой и что летом вы поняли стоит. Вообще, вы относитесь к категории людей, которые в журналах ищут в первую очередь прикольные истории, юмор, рассказы и прочее им подобное, а потом уже читают про компьютерные игры, каковым журнал посвящен. "Мания" — практический геймерский журнал *Геймерский* — так как ориентирована на максимальный охват всего, что связано с компьютерными играми, причем как на общем, так и на хардкорном уровнях. *Практический* — так как основной акцент делается на те вещи, которые могут быть реально полезны. Рассказы и юмор — второстепенны Что, естественно, не мешает нам публиковать классные рассказы, когда таковые появляются, и, конечно же, юмор, который есть супер, вселенский и всеобъемлющий. Однако если тебе первичен юмор, то рекомендую посетить *www.anekdot.ru*. Отличнейший сайт. Юмора там — как у лешего хвороста.

К вопросу о рассказах, которых в "Мании" не бывает.. Восьмой номер украшала фантастика Юрия Нестеренко, профессионального писателя. В этом же номере публикуется **"Кривой мир"** *Ивана Тропова*. Рассказ очень понравился всем в редакции, кто его читал (вообще, ни один рассказ не идет в номер, пока его не прочтут и не одобрят несколько человек). А вам как? Серьезно — интересно услышать ;)

Катя

Носчет "P.P.S". Нездоровый интерес к частной жизни сотрудников редакции каждый в «Мании» испытал на своей шкуре. Подумав, что это один из аспектов вашей любви к журналу, мы решили пойти навстречу вам и сделать приятное себе. В скором времени на нашем сайте *www.igromania.ru* появятся фотки сотрудников редакции, где каждый сам о себе напишет. Ну, кто захочет (например, главред принципиально не фотографируется). Кстати, однозначно рекомендую ходить на наш сайт. Там уже сейчас собрана лучшая в стране коллекция профессиональных руководств и прохождений, лежит масса журнальных статей, регулярно проводятся разные конкурсы. Отдельного упоминания достойны свежие и вкусные, как горячие пирожки, иллюстрированные новости. Но трудоголик Геймер, недавно серьезно им занявшийся, не успокоился и на этом. Цитирую: «Сайт сейчас кардинально реформируется и к началу октября как раз должен раскрутиться до серьезного уровня» Насколько серьезного, решите сами, когда намеченное будет воплощено в жизнь.

Геймер

Моя персона скромно промолчала, решив, что говорить будет, когда наконец сделаем намеченное. Отправляемся дальше по письмам.

Письмо №06

Здравствуйте, уважаемые! Я уже давно покупаю ваш журнал и замечаю, что вы не выполняете многих своих обещаний.

1. Например, было обещана статья про аниме. Оно была. Но где, спрашивается, вы обмолвились словечком про столь близких моему сердцу Покемонов? В общем, я сильно разочаровалась. Ведь милые японские создания пользуются бешеным успехом по всему миру. А недавно они появились и по телевизору, и в виде всяческих побрякушек, и — главное — в виде карточной системы. Я понимаю, что по мультикам вы писать статьи не будете — рубрика Sci-Fi сгинула давно (хотя про игровое кино все же пи-



шете). Но, может, напишете что-нибудь про идею этого стиля (да-да!) или про карточную игру, а? Описание, или обзор, или что-то в этом роде.

2. Было обещано публиковать рассказы, но и их нет! Ладно, надеюсь, вы учтете мое письмишко. Целую вас всех, *Aquaforma*.

P.S. А возможно написать в «Территории разлома» что-нибудь типа «Геймерши и их роль в компьютерной индустрии?»

Aquaforma

Геймер

На полном серьезе: если кому-то покажется, что в моем дальнейшем ответе есть хоть какие-то признаки неуважения к автору письма, то пусть он скажет себе, что ошибается. Правда, моя клавиатура постепенно прорастает смехом и пальцы пропитываются сарказмом, но...

Но.

Первое. Статья про аниме публиковалась. Точнее — две. В статьях было детально изложено, что собою аниме представляет, и я искренне надеюсь, что мы смогли заинтересовать многих. Но это не может быть постоянной темой для компьютерно-игрового журнала.

Второе. Покемоны и аниме имеют некие сходства, но вообще — это сугубо различные вещи. Имхо, сравнивать покемонов с аниме — это все равно как сравнивать современную эстрадную попсу с Рахманиновым или Чайковским. В принципе, то и другое звучит как музыка. Но не все ею является. А вообще нас как-то мало волнуют покемоны, бивисы, телепузики и прочие объекты культуры массового потребления.

Третье. Про карточный "Pokemon" мы рассказывали ровно год назад, когда игра появилась в России. Можете раздобыть соответствующий номер и почитать. Выражу своими словами общий смысл статьи карточный **"Pokemon"**, конечно, неплох, но только обычный карточный **"Дурак"** раз в десять интеллектуальнее. Насчет идеи покемонского стиля... до пожалуйста, информирую: обычно хорошо продаются не мозги, а отлично замаскированное их отсутствие. Это — базовая идея покемонов. Кто хочет, может не соглашаться.



Четвертое. Насчет кинофильмов — как раз выше обсуждали. Увы, мы мало о них пишем, вы как-то мима смотрели... Но, возможно, будем.

Пятое. Касаемо рассказов — понятно. Повторяться не буду.

Шестое. По поводу "Территории разлома" и "Роли геймерш в компьютерной индустрии". Доведу-ка я до народного сведения реальное состояние дел. Не свое мнение, а реальное состояние дел (то бишь, кто захочет спорить — это не ко мне; возмущение или негодование — тоже не ко мне).

В свое время я занимался изучением данного вопроса, до и сейчас послеживаю за развитием событий. Так вот. Компьютерно-игровая индустрия только недавно вообще сообразила, что женщин-игроков тоже как бы надо принимать в расчет. Что они есть и здравствуют. Правда, за вычетом тех, которые играют только в Тетрис, Lines, "Сапера" (осанна! рулезная вещь ;)) и в пасьянсы из оболочки Windows, остается этих самых женщин **процентов пять как максимум (более вероятно, что 2-3%)**.

Интересы этих максимальных пяти процентов квесты, походовые фэнтезийные стратегии (Heroes, Settlers), мирные экономические симуляторы класса SimCity и The Sims, некоторые ролевые игры (например, Might&Magic), автосимуляторы (правда, чаще всего как динамичная замена тому же "Саперу"), а также deathmatch в 3D Action. Остальные жанры — в исчезающе малой степени. Причем индустрия, прошу прощения, чаще всего плевать на них хотела игры делаются под преимущественную аудиторию, которой, как вы понимаете (на калькуляторе вычитая пять из ста), являются мужчины.

Впрочем, есть компании, которые выпускают компьютерные игры специально для женской аудитории. Заметной популярностью на Западе пользовалась игрушка, в которой надо было одевать, холить и лелеять куклу Барби. Игр такого профиля много. Вопрос лишь в том, можно ли ЭТО вообще считать играми, а тех, кто в них играет, называть геймершами. Я считаю, что нет. Лично я геймершами (вообще — дурацкое слово) считаю, например, девушек из квейковских кланов, у которых в свое время брал интервью, работая в некотором другом игровом издании.

Итог. Роль геймерш в игровой индустрии, если не считать всякой полуигровой ерундистики, приблизительно равна нулю. Не потому, что их нет, а потому, что серьезная индустрия на них внимания почти (подчеркиваю: почти) не обращает. Можете считать это краткой статьей в "Территорию разлома".

...Тут Катя меня уже испинала, пытаясь добраться до клавиатуры и впечатать что-то от себя. Катя, геймерша ты наша, — дорывайся! :)

Катя

Ну вот, стоило уехать на какой-то месяц — и Геймер уже совсем от рук отбился! Ведь ежу понятно, чего он злобствует — завидует! Мы (в смысле, девушки) и умнее, и красивее, и реакция у нас лучше, и приспособляемость выше. Большинство из нас умны настолько, что ум этот скрывают, IQ направо и налево не демонстрируют, в анкетах и опросах не светятся. Так что, дорогая Aquaforma, не принимай то, что наговорил тут Геймер, всерьез. Геймерши были, есть и будут.

А вот в светлом будущем покемонов и телепузиков я как-то сомневаюсь. Смотрела я на них, смотрела, но так и не поняла, что народ в них находит? Мишени из них хорошие, что ли?

Геймер

Вот почитал я, что Катя в эмоциональном своем порыве написала, и порадовался, что геймерши: а) все же существуют, б) все же малочисленны... ;) Следующие блюда меню. HTMania!. Во множественном числе, так как три. Так как письма по этим вопросам приходили почему-то в большей степени Кате, а мнения у нас все равно совпадают в виду того, что это на пору обсуждали, то и отвечать предоставляю ей. Опять же — самая умная, самая красивая и все такое.

Письма №07-09

№07.

Здравствуй, лучший журнал о компьютерных играх (и не только)!!!

В почте «Мании» 7 вы затронули тему о создании своих страничек в Net. Я хотел бы попросить вас продолжить освещать этот вопрос и ПОДРОБНО описать сам процесс их создания (от самого начала работы до раскрутки), а также опубликовать советы — что лучше включить в свое творение и как это поднести.

Заранее благодарен!!!

P.S.: Igromania — Rulezzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz!!!

С уважением, *Сапелин Александр*

№08.

Привет, Катя и Геймер!

Сегодня я купил августовский номер, и там прозвучало предложение о введении рубрики по созда-

нию домошней стронички. Я — ЗА!!! Только, мне кажется, эта рубрика не должно быть одной страничкой, на которой перечисляется бесплотный хостинг для страниц. Сейчос в Интернете новалом всяких так называемых творческих поделок, потому что как только человек попал в Интернет — ему сразу хочется сделать что-то свое (я сам недавно в Интернете — и первым моим желонием было заиметь страничку). И он идет и делает, пользуясь всяческими конструкторами и генераторами страничек.

В результате кругом однообразные схематичные сайты. Поэтому я предлагаю сделать эту рубрику наподобие "Самопала" — не меньше размером и периодически выходящую. Тогда, может быть, благодаря вам Интернет станет немного интереснее... :)

СкорпиоН



№09.

Привет, Катя!

Ну, так о чем же я? А, вот — в августовском номере (кажется, в «Почте») промелькнула идея об уроках HTML (мысль пришла в голову и теперь упорно ищет мозг %)). Идея в общем и целом неплохая. Но есть ряд нюансов. Не стоит превращать статью в описание тэгов: такого добра полным-полно. Гораздо интереснее (полезнее и разнообразнее) писать вообще о веб-дизайне. А то как-то странно получается: о раскрутке страничек статьи есть, а об их создании — нет? От простого к сложному — начать с того же HTML, а перейти к оформлению, несложным скриптам (CGI, JavaScript), основным правилам дизайна и верстки в web.

Я это говорю как человек, прошедший через все это самостоятельно. HTML и JavaScript я учил просто — брал странички и копался в коде. Менял параметры, читал книги, пока не дошел до всего необходимого. Кому интересно — недостающую информацию найдет сам! Я знаю человека, который ассемблер выучил в DEBUG.COM. Вот это подвиг!

Кому же все по барабану — хоть все тэги заставь зазубрить, а все равно толку иметь будет. Идею подкинул? Проста Главнага неохота по таким пустякам беспокоить, а тебя, как олицетворение «гласа народа», — в самый раз. :))

«Oleg \»Strike\» Chopligin»

Катя

Похоже, тема веб-дизайна народ по-настоящему зацепила. Только за последний месяц пришло больше десятка писем (примеры — см. выше). Первое письмо очерчивает тему. Второе ее развивает. Третье — письмо глубоко уважаемого мной «Oleg \»Strike\» Chopligin» — ставит все закорючки над «и». Вывод из всего этого неизбежен, как очередное зависание форточек: о создании домашних страничек надо писать!

Впрочем, не пугайтесь — открыв очередной номер журнала и увидев там распечатки Java-скриптов или XML-схем страниц так на десять вам не грозит. Кто хочет побаловаться тэгами — извините, облом — и в Сети, и в магазинах множество учебных пособий для желающих овладеть этими премудростями, а у нас не те объемы, чтобы все это дублировать. А вот поговорить об идейной стороне дела, тенденциях веб-дизайна, хитрых приемах и вредных заморочках будет интересно. Кстати, если у кого-либо, как у Олега, есть конкретные идеи, о чем писать (как, так сказать, расширить и углубить тему), то милости просим!

Геймер

А я кратенько добавлю, что в номере вот тут как раз статья о веб-дизайне. Можно считать ее заначкой темы. И — перевожу ваше внимание на "Мы в Сетях"

Мы в Сети

Геймер

Как обычно, мы публикуем присланные вами адреса домашних страничек, страниц кланов и всего прочего интернетосайтового, что упало от вашего имени на наши с Катей почтовые ящики и было снабжено просьбой опубликовать в "Почте". Шлите дальше.

Адреса страничек

1. *http://raclan.formoza.ru.* Сайт клана [RA] (Red Alliance). Играем в D2: LoD, и у нас просто красивый сайт. =)

2. *http://ewg.narod.ru.* Сайт команды [-=FORMAT=-], специализирующийся в игре Counter-Strike. Все о Контре в Челябинске. Статьи, чемпионаты...

3. *http://www.beep.ru/~soshad.* Sparklet's Lara Croft Site — сайт, полностью посвященный Ларе Крофт. Практически все, связанное с прекрасной исследовательницей гробниц, включая ее полную биографию, досье и тщательно выполненную подборку «фотографий».

4. *http://multinasilie.narod.ru.* Немного о крови... Посетите мой сайт Мультинасилия!!! (от Геймера: на сайт, кроме как по приколу, ходить не стоит).

5. *http://theanime.narod.ru.* Сайт, полностью посвященный Аниме и Манге.

6. *http://allodomania.r2.ru.* Для фанов "Аллодов" открылся сайт, где вы прочитаете рассказы Аллодеров о них самих. А также о том, куда пойти играть в них!

Катя

Геймер, обрати внимание на разносторонность интересов наших читателей! Народ творит и зажигает на всю катушку во всех направлениях сразу. Что ж, удачи вам, творите и зажигайте, а потом присылайте нам адрес вашей странички — мы всегда найдем место, чтобы опубликовать его в "Почте". На сей оптимистической ноте прощаюсь с вами до следующего месяца.

Геймер

Прокашлявшись и набрав в могучую грудь побольше холодного осеннего воздуха, беру аналогичную ноту, одновременно стараясь придать голосу оптимистичное звучание, несвойственное моей пофигистической персоне. Как до следующего номера доживем, так на страницах "Мании" и встретимся. Вердикт: до встречи!

Над вашими письмами священнодействовали и между собой по обыкновению переругивались:



Катя (kat@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)


WARCRAFT III


Divine
Divinity

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 1-е полугодие 2002 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).



4- й этаж, повернуть налево и до конца по коридору. Офис 465

Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все наши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. Но почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполняете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: **109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** На конверте напишите: **"Подписка"**. Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

	Форма № ПД-4
Извещение	ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа)
	7705301240 (ИНН получателя платежа)
	№ 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа)
	в отделении №1 АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163
	Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г. (наименование платежа)
	Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир	Плательщик (подпись) ______
	ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа)
	7705301240 (ИНН получателя платежа)
	№ 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа)
	в АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163
Квитанция	Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г. (наименование платежа)
	Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир	Плательщик (подпись) ______

Первым пятидесяти подписавшимся на журнал "Игромания" с компактом на год предоставляется приз от компании "Никита": стратегия "Parkan: Железная Стратегия" либо автосимулятор "Сафари Биатлон"!



Вы можете подписаться на журнал "Игромания"
на шесть (с декабря 2001 г. по май 2002 г.)
или на двенадцать месяцев (с декабря 2001 г. по ноябрь 2002 г. включительно)
с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка
или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки до 1 ноября.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые
переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049
АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" + CD (декабрь — май)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите до 1 ноября в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания"
Также принимаются отправления по факсу.
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край) | район | город (поселок, деревня, село) | а/я | улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира | господин | госпожа | фамилия | имя | отчество | число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

Стоимость пересылки **от 30 до 40 руб** (в зависимости от вашего региона проживания)

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте

Номера лотов и цены (без стоимости пересылки)

Наименование	Лот	Цена (руб)
Журналы		
«Игромания» №6 2000	600	20
«Игромания» №8 2000	800	30
«Игромания» №9 2000	900	30
«Игромания» №10 2000	1000	30
«Игромания» №11 2000	1100	35
«Игромания» №12 2000	1200	35
«Игромания» №2-3 2001	301	40
«Игромания» №4 2001	401	40
«Игромания» №5 2001	501	40
«Игромания» №6 2001	601	45
«Игромания» №7 2001	701	45
«Игромания» №8 2001	801	45
«Игромания» №9 2001	901	50
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65
«Геймпостер»	13	15
Книги		
«Место действия: «Вавилон-5»	10	40
«Лучшие компьютерные игры» №11	1111	65
«Мир PlayStation» №1	121	40
«Мир PlayStation» №2	122	40
«Мир PlayStation» №1	123	40

6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000

2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001

9 2001

«Место действия «Вавилон-5» | Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Выпуск №11 | Геймпостер

Эти журналы и книги также можно купить в редакции (схему расположения редакции смотрите на стр. 159), предварительно сделав заказ с 10.00 до 18.00 (кроме выходных) по тел. 975-7409, 975-7410.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 6 месяцев (декабрь — май 2002 включительно) — 324 руб
- ❑ на 6 месяцев (декабрь — май 2002 включительно) с CD-ROM — 438 руб
- ❑ на 12 месяцев (декабрь — ноябрь 2002 г. включительно) — 648 руб
- ❑ на 12 месяцев (декабрь — ноябрь 2002 г. включительно) с CD-ROM — 876 руб

Фамилия, имя, отчество ______

Точный адрес: индекс ______

область (край, район) ______

город ______

улица ______ дом/квартира ______

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!



Компьютеры K-Systems Irbis Favorite

на базе процессора
Intel® Pentium® 4:

ЦЕНТР ВАШЕГО ЦИФРОВОГО МИРА

Сертификат качества разработки, проектирования и производства ISO-9001
Вся продукция К-Системс сертифицирована

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



СИЛА И ИНТЕЛЛЕКТ

Предприятиям и организациям:

Москва
(095) 495-1167

С.-Петербург
(812) 327-6556

Оренбург
(3532) 776-011

Астрахань
(8512) 390-552

Курган
(35222) 34-633

Сыктывкар
(8212) 445-794

Розничные магазины:

Москва
Хомо Техникус
проспект Мира, дом 36,
(095) 280-2800,
280-7159

Электон-Топ двадцать
ул. Селезневская, дом 4,
тел./факс (095) 974-7733

Санкт-Петербург
ул. Маяковского, дом 24,
(812) 327-6556,
279-1909

sales@k-systems.ru

К-СИСТЕМС